

Official PlayStation[®] №3 '99

РОССИЯ

часть тиража снабжена

компакт-диск

RIDGE RACER TYPE 4

R4 обладает особенной, ни с чем не сравнимой атмосферой ни к чему ни обязывающих, тихих, спокойных, не озлобляющих игрока гонок.

Стр. 28

Прохождения:
Metal Gear Solid
Civilization 2

Gran Turismo 2
NFS High Stakes
Final Fantasy VIII
Granstream Saga
NHL Face Off '99
Metal Gear Solid
Rally Cross 2
Devil Dice
Rushdown
Civilization 2
Bloodlines
B-Movie

PlayStation — Товарная марка Sony Computer Entertainment Europe



0 005012 0



ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С 20 МАРТА 1999



● **ВСЕ СЕКРЕТЫ
и ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ**

- **8** типов городов
- **118** юнитов
- **128** героев
- **28** навыков
- **64** заклинания
- **128** артефактов

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный HEROES of MIGHT & MAGIC III**

Журнал «Official PlayStation»

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

Редакция:

Борис Романов,
Михаил Разумкин

Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211
e-mail: opm@gameland.ru

Дизайн, Верстка:

Кирилл Горячев sgor@gameland.ru
Сергей Лянге,
Леонид Андруцкий,
Владислав Пискунов

Корректор:

Екатерина Васильева

Авторы статей:

Дмитрий Полюхов,
Александр Грузинский,
Алексей Ковалев,
Александр Щербаков,
Роман Стефанцов,
Андрей Белкин,
Иван Напреенко,
Леонид Фитун

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель и издатель)

Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru
директор

Юрий Королев yuri@gameland.ru
финансовый директор

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,
«Official PlayStation»

Рекламная служба:

Игорь Пискунов
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211
e-mail: igor@gameland.ru

Служба распространения:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230
Факс офиса: (095) 125-0211
Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3, комн.6,
ст. метро «Курская».

Web-Site:

http://www.gameland.ru
e-mail: opm@gameland.ru

Общий тираж 30 000 экз.
Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка
Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ИПК «Московская Правда»,
Москва, ул. 1905 года, дом 7

Official PlayStation Magazine, Russia



УВАЖАЕМЫЕ ПОДПИСЧИКИ!

В связи с финансово-экономическим кризисом, разразившимся в нашей стране в августе прошлого года, сильно изменились условия издания нашего журнала. Подорожала бумага, типографские услуги, услуги по доставке журналов и т.д. Каталогная цена для подписки (по которой Вы подписывались) формировалась до кризиса и на сегодняшний день она значительно ниже себестоимости, поэтому условия поставки журнала подписчикам изменились. Количество журналов **без CD** будет в два раза меньше, чем подписался подписчик, а количество журналов **с CD** — в три раза меньше (это связано с разницей в каталожной цене). Но есть радостная новость: сейчас проходит подписка на журнал начиная с апреля этого года. Цена подписки на 1 месяц на журнал **с CD — 73,33 руб.**, а **без CD — 43,18 руб.** Желающим подписаться следует поторопиться.

С уважением, отдел распространения

КУРЬСЕР
ПРЕССЕРВИС

С 1-го марта вы можете получать журналы Страна Игр, Хакер и PlayStation с бесплатной доставкой на дом в удобное для вас время, сделав заказ по телефону:

284-56-04, 280-34-72, 280-80-64, 280-92-47

Агентству требуются курьеры на постоянную работу. Звоните по телефону 284-56-04.



Хит?

004 Gran Turismo 2

В разработке

008 Final Fantasy VII

011 Prince Naseem
Boxing

012 Guardian Crusade

013 3 Xtreme

014 NFS High Stakes

016 Rollcage

018 Project SDR

019 Shao Lin

020 Granstream Saga

022 Ready 2 Rumble

023 Freestyle Boarding

024 Rally Cross 2

Обзор

028 Ridge Racer Type 4

032 B-Movie

034 Rushdown

036 Bloodlines

039 R-Type Delta

040 Tai fu

044 NHL Face Off' 99

046 Dead in the Water

048 Metal Gear Solid

052 Unholy War

054 Civilization 2

056 Devil Dice

Тактика, секреты

058 Metal Gear Solid

064 Civilization 2

074 Коды

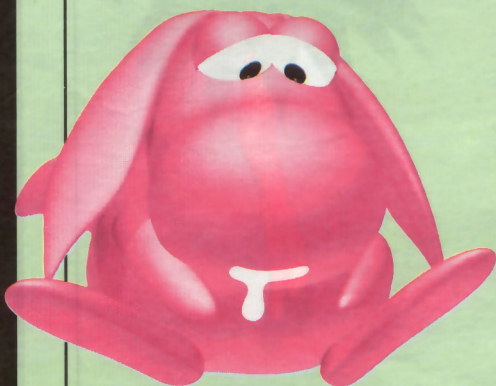
Обратная связь

078 Письма

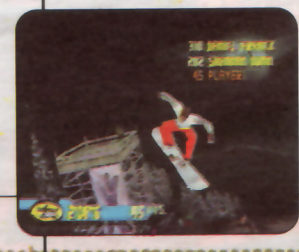


СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

3 Xtreme	13	NHL Face Off' 99	44
Bloodlines	36	Prince Naseem Boxing	11
B-Movie	32	Project SDR	18
Civilisation 2	54, 64	Rally Cross 2	24
Dead in the Water	46	Ready 2 Rumble	22
Devil Dice	56	Ridge Racer Type 4	28
Final Fantasy VIII	8	Rollcage	16
Freestyle Boarding	23	R-Type Delta	39
Gran Turismo 2	4	Rushdown	34
Granstream Saga	20	Shao Lin	19
Guardian Crusade	12	Syphon Filter	26
Metal Gear Solid	48, 58	Tai fu	40
NFS High Stakes	14	Unholy War	52



PRO BOARDER™



Gran Turismo 2

ЖАНР: Гонки
ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: Polyphony Digital
ВЫХОД: Лето 1999
АЛЬТЕРНАТИВА: Gran Turismo, TOCA 2

Gran Turismo была и остается самой удачной гоночной игрой для PlayStation. Плод труда компании **Polyphony Digital** и ставшего в одночасье легендой ее продюсера Kazunori Yamauchi свел с ума как японцев с их наклонностями к весьма странным играм, так и европейцев и американцев. Редкое, надо сказать, единодушие. Как результат, продажи **Gran Turismo** оказались просто огромными — более шести миллионов копий по всему миру: по два с лишним миллиона пришлось на Японию и Европу и примерно 1.6 на Америку. Самая продаваемая приставочная гонка за всю историю. Один из самых успешных проектов для игровых приставок. В чем же причины такой бешеной популярности этой игры? Сложно сказать что-либо однозначное. Может быть, все дело в том, что найти какую-нибудь другую игру, подобную этой, на приставке очень и очень сложно. Соединяет она в себе и качества хорошего симулятора и простенькой аркадной гонки наподобие Ridge Racer, что позволяет ей нравиться и фанатам «настоящих», серьезных си-

муляторных гоночных игр и любителям бешеной скорости, неотягощенной излишними наворотами по части физики. Как «sim», **Gran Turismo** явно уступает какой-нибудь **TOCA Touring Cars** (если брать PlayStation'овские гонки), а уж лучшим представителям жанра на PC и подавно. Аркадность же не столь всеобъемлюща, как в гонках для игровых автоматов, и заметна некоторая проработка поведения автомобиля на трассе, создана физическая модель (пусть и не самая продвинутая). Здесь не расслабишься: приходится следить за тем, чтобы не снесло в занос, чтобы ненароком не заехать на траву. Ну и, естественно, следует вычислить оптимальную траекторию движения в повороте, момент торможения. Это не привычный **Ridge Racer**. Оттого играть так интересно.

Еще больше своеобразия привнес в игру режим с названием **Gran Turismo**, главный в этой игре (даже название об этом говорит). Ничего подобного на моей памяти не было. Разве что некоторые отдельные моменты встречались когда-то и где-то (можно и поконкретней, но это займет слишком много времени и места). Сдача различных экзаменов с целью получения лицензии на вождение, без которой вас ни к одной нормальной гонке не допустят, покупка автомобилей ведущих мировых производителей, куча различных видов соревнований и прочее, прочее, прочее.



За таким, казалось бы, не очень-то увлекательным занятием проходили буквально дни и недели и игра не надоедала. Хотя, справедливости ради, стоит заметить, что увлекает продукт Polyphony Digital и Sony далеко не всех. Кого-то он не впечатляет, кто-то видит в нем самую обычную гонку, а есть и такие, кто вообще ко всему жанру полностью равнодушен.

Но **Gran Turismo** не был единственным режимом игры. Так что те, кому в лом копаться с какими-то ненужными прохождениями испытаний, могли опробовать имеющиеся в наличии полностью лицензированные автомобили (далеко не все, правда) в режиме «быстрой гонки» на трех (из четырех) предложенных там трассах. Тоже интересно. Ну и multiplayer, конечно, также не может не радовать. Split screen в **Gran Turismo** реализован действительно на очень высоком уровне. Играть с приятелем гораздо интереснее, чем, к примеру, в **Ridge Racer Type 4**. Часто я, кстати, что-то

Кататься любят все.

А когда перед твоими глазами еще и такой ассортимент настоящих машин от Mazda го Chevrolet...

Устоять невозможно

Namco’вское творение вспоминаю, но что делать — он один из основных конкурентов игры от **Sony**, да и потом **R4** — игрушка относительно свежая, почему бы и не сравнить ее с лидером PlayStation’овских гонок. Но вернемся к многопользовательским режимам. Хорошо, как я уже говорил. В **Need for Speed 3**, пожалуй, все же было получше, но тем не менее. Вот только чего не хватало, так это компьютерных противников на трассе. Пусть даже и обеспечивали они неизбежную дополнительную тормозную объектов на экране. Что вы хотите, ресурсы PlayStation ведь не безграничны! Но и без это вообще-то неплохо.

Немалую роль в обретении популярности **Gran Turismo** сыграли и главные его герои, главные действующие лица — автомобили. Их очень много, а народ это до безумия любит. Зачастую ради количества машинок (около полутора сотен) люди и покупали игру, не по-



нимая, что не в этом главное ее достоинство. Это просто хороший довесок. Очень хороший. Он, конечно, не создает общего облика игры, но все же без него **Gran Turismo** однозначно потерял бы весьма солидную часть своего шарма. Кататься любят все. А когда перед твоими глазами еще и такой ассортимент настоящих машин от Mazda до Chevrolet... Устоять невозможно. Такое всегда понравится. И именно поэтому (ну и по ряду других причин тоже) все та же команда разработчиков взялась за разработку продолжения суперхита. Летом или осенью (возможно, и позже) ждите **Gran Turismo 2**.

Заработав себе денег на безбедную старость, Kazunori Yamauchi, создатель **Gran Turismo**, решил не уходить на покой, разве что на непродолжительное время, а, покатавшись на новых автомобилях (что является его самым любимым занятием), набравшись вдохновения, взялся за продолжение своего любимого детища. Знаете, почему из **Gran Turismo** получи-



лась такая отличная игра, с такой физической моделью, таким стилем, атмосферой и проработкой? Все потому, что создатели ее из **Polyphony Digital** — настоящие фанаты автомобилей и автоспорта. А главный фэн среди них — господин Yamauchi. Создавая первую часть хита, он лично опробовал большинство средств передвижения, позже вошедших в игру. Их поведение на дороге соответствует ощущениям продюсера от вождения каждой конкретной моделью. Да, никто не привлекал к созданию **Gran Turismo** профессиональных механиков из ведущих гоночных команд, но в данном случае это было и не так нужно. Это не серьезнейший симулятор, как **F1 Grand Prix 1&2**, это «аркадный симулятор», не мучающий игроков высчитыванием угла наклона антикрыла с целью ускорить свой болид на заданном отрезке на две тысячные

доли секунды, а просто доставляющий радость процессом вождения. Кстати, облегчить его и добавить массу новых впечатлений сможет новый **Namco**’вский геймпад LogCon, о котором вы уже читали в нашем журнале. Его поддержка, скорее всего, будет присутствовать в **Gran Turismo 2**, хотя информация эта не

подтверждена. И потом, несмотря на необычность этого аксессуара, его рабочие характеристики не так сильно впечатляют. Отметим это, между прочим, сам лидер команды разработчиков из **Polyphony Digital**. Не впечатляет. Ждали большего.

Yamauchi действительно очень любит автомобили и все, что с ними связано и, как вы поняли, это не может не влиять на результат его работы над игровыми проектами. Радует то, что он не просто любит машины, но еще и разбирается в них, в их настройках. Настоящий автолюбитель. Кстати, раз уж мы заговорили об этом человеке, благодаря трудам которого мы и имеем такое чудо, как **Gran Turismo**, то, с вашего позволения, я расскажу немного о его личных пристрастиях. К примеру, доподлинно известно, что Kazunori Yamauchi соорудил около своего загородного дома минитрассу, на которой каждые выходные он наматывает круги на своей машине



(машинах), пытаюсь показать как можно лучшее время на круге. Чаще всего такой Time Trial проводится на Mitsubishi Lancer, которую мастер безумно любит. Ее он, кстати, собирается апгрейдить с помощью различных чисто спортивных раллийных прибамбасов. Цель — создать автомобиль, приближенный к настоящему раллийному варианту. Как у Томми Мяккинена. Вообще же, помимо Lancer'a, у Yamauchi есть еще две любимых машины — Lotus Elise и сейчас практически готовая к выпуску Honda S2000, которую он своевременно заказал. Вот так-то.

Кроме всего прочего, продюсер **Gran Turismo** любит и чисто спортивные скоростные автомобили, вплоть до спортпрототипов. Он даже посещал знаменитую гонку 24 часа Ле-Мана, представляющую собой один из этапов первенства последних. Именно поэтому в **Gran Turismo 2** мы увидим сразу несколько классов машин. Тут будут и

раллийные варианты, и варианты для кольцевых гонок, и так далее. Полный ассортимент. Общее количество автомобилей вырастет от ста пятидесяти до четырехсот, что, прямо скажем, нехило. Верно, злоба взяла ребят из **Polyphony Digital**.

Как же так, у коллег из **Namco** в **Ridge Racer Type 4** машинок немногим более трех сотен, а в нашем **Gran Turismo** (первом) — кот наплакал. Надо исправляться. Теперь я понимаю, почему Yamauchi сказал, что выпуск второй части их бестселлера — это не роскошь, а необходимость. Просто жизненно важно обогнать конкурентов по числу машинок. Ну, ладно, это все шулки. Игра создается совсем по другой причине. Возможно, именно **Gran Turismo 2** покажет, что PlayStation пока рановато скидывать со счетов, что эта консоль еще поборется. Очевидно, что описываемая в данной статье игра станет тем, что называется «сиквел в полном смысле этого слова». Различий будет, наверное, все же больше, чем между первым и вторым **Tomb Raider**, но суть игры останется прежней. А ее я описал в самом начале нашего рассказа, вспоминая первый **Gran Turismo**.

Нет, конечно, нет, разработчики не пойдут на самое банальное добавление ав-



томобилей, трасс (теперь их станет раза в два больше, чем ранее), некоторое изменение графического оформления. Нет, волна перемен слегка коснется и игрового процесса с физической моделью. С последней Yamauchi обещал разобраться лично. Если в прошлогоднем хите физика явно была не идеальной, чтобы не сказать больше (а это признавал даже создатель

игры), то в хите года нынешнего она подвергнется изрядным исправлениям, хотя и не настолько сильным, чтобы разрушить все то, что ранее с таким трудом настроили. И сколько бы «отец» **Gran**

Turismo ни говорил о том, что во второй игре физическая модель окажется настолько отшлифованной, что поведение авто в игре будет практически таким же, как и в реальной жизни, но мы-то с вами знаем, что это не так. Это заставит отвернуться от **Gran Turismo 2** слишком многих игроков, а **Sony** и **Polyphony Digital** такой поворот событий явно не на руку. Просто хотя бы потому, что это



значительное сокращение прибылей. Значительное, но не смертельное, конечно, — хитом игра в любом случае станет и продается прилично, но хочется-то всегда большего.

Ждать **Gran Turismo 2** никто не перестанет ни при каких обстоятельствах. Его выход — действительно крупное событие в индустрии. Игра для старых фанатов. На них она и рассчитана. И они ее, скорее всего, купят, так как это действительно то, что им нужно. То есть то же самое, но еще более качественно, с рядом изменений и обновлений. Я не говорю о графике. Здесь все останется практически неизменным. То есть так же классно, как и ранее, ну, может, чуток получше. В этом аспекте PlayStation подобрался к границе своих возможностей, и ждать чуда нынче бесполезно.

Это не серьезнейший симулятор ... это — «аркадный симулятор», не мучающий игроков высчитыванием угла наклона антикрыла с целью ускорить свой болид на заданном отрезке на две тысячные доли секунды, а просто доставляющий радость процессом вождения

Вторая часть **Gran Turismo** запомнится. Запомнится не чем-то особенным, а тем, что она есть. В нее снова станут играть геймеры всего света, уделять ей огромное количество времени. Кстати, по поводу него Yamauchi сказал очень интересную вещь. Он считает, что первый **GT** был игрой, способной продержаться около себя игрока на протяжении одного-двух месяцев. Достаточно много, но вот если сравнивать с той же краммондовской **F1 Grand Prix 2** (наверное, до конца своих дней буду ее вспоминать), то просто смехотворно. Ну так вот, второй **Gran Turismo**, по обещаниям, отнимет у вас никак не меньше года жизни для полного овладения им. Смело сказано, остается только проверить слова нашего японского товарища. Неплохо бы, чтобы они подтвердились.

FFVII

Посчитав FFVII, так сказать, пробой пера, Square решила по-настоящему потряхнуть мускулами и, выжав из Playstation все возможное, сделать свою последнюю (возможно), но самую грандиозную RPG для этой заметно постаревшей приставки.

The Need For Speed: High Stakes

Основным новшеством четвертой части The Need For Speed, которое даже вынесено в заглавие серии, является новый режим - High Stakes, что дословно переводится как «высокие ставки». Ставки на этот раз действительно не малые. Вы выбираете машину, трассу, а затем начинается безумное действо, ставка в котором не только репутация но и машина. Победитель забирает машину проигравшего, которая перезаписывается с карточки памяти проигравшего на карточку победителя.

Guardian's Crusade

Казалось бы, в играх RPG уже давно перевернута вся известная тематика, все возможные сюжеты уже воплощены, а герои лишь повторяют друг друга. Игра Guardian's Crusade не поразит игрока прорывом в технологии компьютерной графики или на редкость великолепным цифровым звуком: ее миссия гораздо значительней - своим оригинальным сюжетом и идеей она призвана развеять то облако скуки, которое начинает нависать над играми RPG платформы PlayStation.



Final Fantasy VII	008
Prince Naseem Boxing	011
Guardian Crusade	012
3 Xtreme	013
NFS High Stakes	014
Rollcage	016
Project SDR	018
Shao Lin	019
Granstream Saga	020
Ready 2 Rumble	022
Freestyle Boarding	023
Rally Cross 2	024

Final Fantasy VIII

ЖАНР: RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Square
РАЗРАБОТЧИК: Square
ВЫХОД: сентябрь 1999
АЛЬТЕРНАТИВА: Final Fantasy VII

Мои друзья! Величайшее событие вот-вот должно произойти в Японии. Square выпускает восьмую часть одной из самых популярных RPG во всем мире — **Final Fantasy VIII!**

Все-таки нашим товарищам из Страны восходящего солнца всегда везет — им достается поиграть во все классные игры первыми, а только через полгода хит доползает до Америки и почти через год до Европы. Дискриминация! Хотя наши с вами «заключения» на этом не кончаются. Ведь на наш рынок попадает едва ли 10-ая часть всех RPG, которые выходят в Японии...

Компания **Square** не нуждается в представлении — все самые лучшие RPG делает именно она. А началось все очень-очень давно, в середине 80-х. В то далекое время королем приставок была Нинтендо, для нее-то и появилась **Final Fantasy**. И эта игра стала прародителем жанра, известного ныне, как японские RPG.

Немного позже вышли **Final Fantasy 2** и **3**, однако перевода на читаемый английский сделать не удосужились. Чем было вызвано такое решение Nintendo и Square, до конца не ясно, возможно, компании посчитали, что западный рынок не готов и не нуждается в подобных играх... В 1991 году уже для Super Nintendo выпускается **Final Fantasy 4** (FF2 в США). Нельзя сказать, что она добилась ошеломительного успеха, однако провалом не была и подготовила западного игрока к **Final Fantasy 6** (FF3), которая стала первой ласточкой феноменального успеха японских RPG во всем мире.

Несколько лет спустя Sony, готовясь к выпуску нашей любимой PlayStation и в борьбе за «светлое» будущее своего детища, переманила Square на свою сторону, тем самым лишив конкурентов каких-либо шансов на успех как в Японии, так и во всем мире. «Почему?» — спросите вы меня. Да потому, что к этому времени RPG стал одним из самых популярных жанров как в Японии, так и в США — двух основных рынках видеоигр в мире.

В 1997 году **Square** подарило миру свое величайшее, хотя и во многих отношениях спорное творение — седьмую часть величайшей саги из серии **Final Fantasy**. Отменная графика, прекрасный сюжет и огромная рекламная кампания (игра, кроме этого, была просто классной) помогли

Sony продать много-много своих приставок, а Square еще раз неопровержимо доказать миру, что японские RPG лучше всех. Но это было еще 2 года назад. Закончив седьмую часть, разработчики сразу сели писать восьмую, ибо в предыдущей серии был целый ряд недоработок, разочаровавших некоторых игроков, но о них позже. Посчитав **FFVII**, так сказать, пробой пера, Square решила по-настоящему потрянуть мускулами и, выжав из PlayStation все возможное, сделать свою последнюю (возможно), но самую грандиозную RPG для этой заметно постаревшей приставки.

Final Fantasy VIII, как и остальные игры серии, не имеет никаких сюжетных связей с остальными частями, однако события разворачиваются в одной и той же вселенной, где соседствует магия и технология, где летающие корабли бороздят небеса над прекрасными замками, где чудовищные монстры угрожают смертью всему живому и где живут смешные быстроногие птицы Чокобо и забавные плюшевые Моги. Лучше один раз сыграть, чем пытаться передать тот неопиcуемый восторг, который охватывает любого при погружении в каждую из игр серии...

Хочется сразу заметить и порадовать фанатов, что игральная демо-версия поступит в продажу вместе с другой забавной RPG от **Square** — **Brave Fencer Musashi**, которая вот-вот появится на прилавках. Помнится, подобное уже проделывал Capcom, выпустивший римейк на Resedent Evil вместе с демой самой ожидаемой игры того периода — **Resedent Evil 2**, что обеспечило **RE: director's cut** небывалый успех...

О сценарии **Final Fantasy VIII** ничего рассказывать не хочу, ибо все части этой серии обладают своим завораживающе-очаровательным и при этом совершенно неожиданным сюжетом. Вместо этого стоит поговорить о главных героях, так как немало подсказок и намеков на будущие события, готовых произойти по ходу игры, содержится в их кратких биографиях. Вообще-то, именно на сложных взаимоотношениях между действующими лицами строится основная сюжетная канва всех **FF**. По мере развития событий персонажи героев претерпевают значительные перемены, игрок узнает об их самом сокровенном и важном, об их идеалах и нравственных ценностях, в конечном итоге помогая справиться со всеми возни-





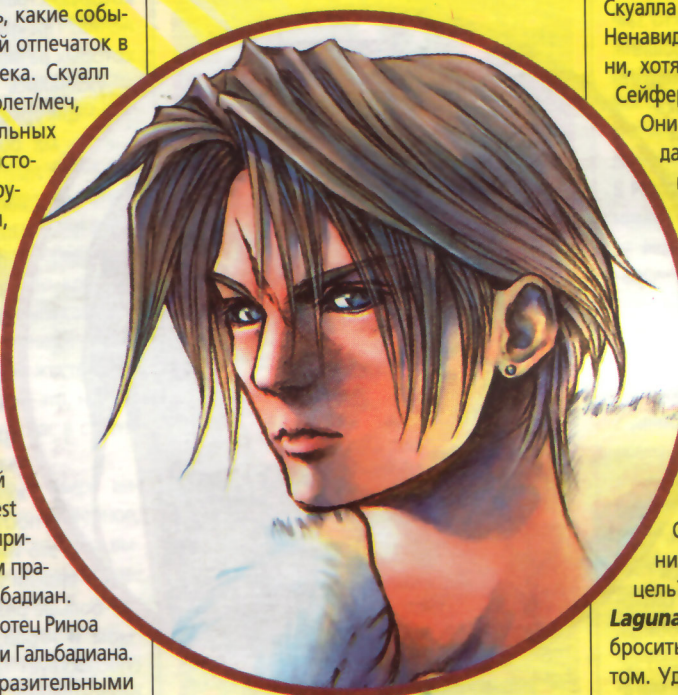
кающими сложностями и довести команду до победы.

Squall Leonhart. Ключевой персонаж *Final Fantasy VIII*. Именно вокруг него сплотится могучая команда борцов со злом. Бывший выпускник элитарного военного училища под названием Garden, он замкнут в себе, интроспективен и молчалив. Вам предстоит понять, какие события прошлого оставили такой отпечаток в душе этого молодого человека. Скуалл вооружен Gunblade — пистолет/меч, одно из самых оригинальных изобретений Square за всю историю серии. В бою Леонхарт рубит и режет врагов мечом, однако может использовать пистолет для «контрольного выстрела» — сверхмощной завершающей атаки.

Rinoa Heartily. Главный кандидат на завязывание романтических отношений с Скуаллом. Она является активным членом партизанской организации «Timber forest owls», которая ведет непримиримую борьбу с оккупационным правительством империи Гальбадиан. По несчастливой случайности отец Риноа является командующим армии Гальбадиана. **Zell Dincht.** Кикбоксер с поразительными акробатическими способностями, который всегда нарываяется на драку, так как он совершенно не умеет контролировать свой гнев. Его основное оружие — как ни странно, кулаки, и Зель способен к исполнению сложнейших атак, которые выполняются на манер спецударов из *Street Fighter* (игравшие в *Final Fantasy VI*, возможно, помнят похожую систему атак одного из героев — Сабина).



Quistis Trepe. Наставник, а вернее, наставница Скуалла, хотя учитель старше ученика всего на год. Она в течение долгого времени имела виды на Леонхарта... но любит ли его сейчас? Скуалл, Риноа и она образуют типичный любовный треугольник.



Selphie Tilmitt. Маленькая, но очень храбрая, она просто искрится энергией. Как бы забавно это ни прозвучало, Сельфи хочет организовать свою рок-группу с нашими героями в качестве музыкантов! Вооружена нунчаками и неплохо справляется ими с врагами.

Irvine Kinneas. Ковбой из Galbadian Garden, весьма симпатичный и склонный



выслушать и понять чужие проблемы. Он побывал в переделках, о которых предпочитает никому не рассказывать, и помнит то, о чем другие уже и думать забыли. Его арсенал порадует любого: двустольное помповое ружье и снайперская винтовка в качестве специального приема.

Seifer Almasy. Самый главный конкурент Скуалла во время их обучения в Garden. Ненавидит Леонхарта больше всего в жизни, хотя из-за чего именно — неизвестно. Сейфер готов отомстить любой ценой.

Они очень похожи с главным героем — даже шрам на лице пролегал совершенно одинаково... Он независим и противится любой совместной работе с кем бы то ни было.

Principal Cid. Глава Garden. Он всегда рад помочь любому в беде советом и приободрить, но каково же все-таки предназначение его выпускников? Какова цель школы Garden и Special Force SeeD?

Edea. Великая волшебница, которая объединилась с империей Galbadia ради счастья и процветания страны... Но это ли ее настоящая цель?

Laguna Loire. Солдат, который мечтает бросить свое ремесло и стать журналистом. Удастся ли ему это осуществить? Интересная деталь: Скуалл «становится» Лагуной во сне! Эти два героя никогда не встречаются, но что их связывает и почему Леонхарт вынужден быть другим человеком в своих снах?

Теперь поговорим о процессе игры. Вы и ваша команда путешествуете по миру *Final Fantasy*, где героям предстоит посетить множество разнообразных городов, деревень, замков и прочих интересных





мест. В своих странствиях им встретится превеликое множество различных монстров, с которыми предстоит сразиться. Бойцы набираются опыта, становятся сильнее, выносливее, выучивают новые заклинания и специальные приемы. Стоит сразу оговориться: магическая система в этой части претерпела значительные изменения. В чистом виде теперь никто заклинаний не знает, так как **Square** решила, что в новом техногенном мире следует заменить магию различными атаками, связанными с оружием и внутренними способностями бойцов. Однако, да возрадуются фанаты **FFVIII**, остались «помощники». Самые эффективные и красивые атаки всех прошлых частей серии приходились на призываемых во время битвы существ, таких как бог огня Ифрит, повелитель земли Титан и многих, многих других. И если в **Final Fantasy VII** эту атаку можно было использовать лишь один раз во время боя, то теперь система несколько иная. Призываемый дух/божество остается с вашей компанией на время всей битвы, в качестве дополнительного бойца. Он/она также набирается опыта и выучивает новые атаки, а в специальных магазинах (еще одно нововведение) их можно подлечить или наделить новыми способностями — дань Тамагочи?

В бою участвуют три ваших героя и несколько врагов. Битва протекает в полуреальном времени, т.е. накапливается специальная шкала, по заполнению которой наносится удар, выполняется действие (например, использование залочки). Пока одна сторона готовится к атаке, дру-



гая не ждет и выполняет свое решение (т.е. нападает, обороняется и т.д.). Эта система с небольшими изменениями перешла из самой первой **Final Fantasy** и является практически стереотипной для всех японских RPG. Единственный новаторский момент в боевой системе этой части зак-



чат различные выигрышные и не очень комбинации. Карты предстоит искать во всех уголках мира, однако конечная цель не разглашается. Возможно, выиграв, герои получат в награду самое мощное заклинание?

За что многие журили **FFVII**, так это за некоторую странность графического исполнения. Прекрасные заставки и фоны, на которых разворачивалось действие, плохо уживались с простыми и угловатыми фигурками героев, которые во время боя выглядели как нормальные люди, но когда они заканчивались, то персонажи становились похожими на куклы, которых создатели забыли наградить человеческими пропорциями и внешностью. Разработчики учли критику в свой адрес и сделали все, что возможно, чтобы играющий не смог отличить заставки от игры, а изображения бойцов во время боя и после него не различались. И это им удалось! Вы еще нигде не видели такой графики — **FFVII** еще больше размывает грань между фильмом и игрой, чему в немалой степени способствует также сюжет и музыкальное оформление, которое, конечно же, находится на должном уровне.

Что нас ждет в итоге? ШЕДЕВР. Великая игра, которая, может, и не является очень оригинальной, особенно для тех, кто уже играл в **Final Fantasy VII**, но при этом остается сказочно красивой и безумно интересной, развивающей все наработки прошлой серии и поднимающей понятие «кинематографическое приключение» на принципиально новый уровень.



ключается в том, что монстры не ждут ваших решений, откуда и появилось название ПОЛУреальное время.

Среди других интересных находок **Final Fantasy VIII** следует отметить возможность брать напрокат машину, Интернет в пределах игры, а также особую игру в карты. Эта игра ведется во многих городах мира **FFVIII**. Для нее вы сможете найти специальные карты, которые обеспе-



Prince Naseem Boxing

ЖАНР: Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
РАЗРАБОТЧИК: Codemasters
ВЫХОД: Май 1999
АЛЬТЕРНАТИВА: Knockout Kings

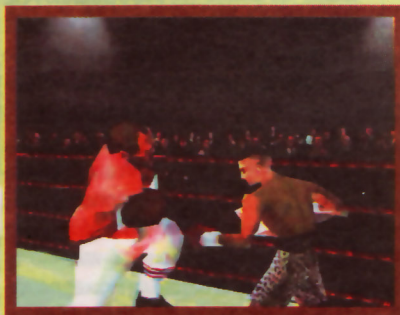
Когда с ринга ушел великий Мохаммед Али, фанаты, болельщики и просто ценители бокса решили, что такого зрелища они больше никогда не увидят. Они считали, что с его уходом с ринга уйдет истинное благородство, сила духа и воли, что из этого святого вида спорта сделают шоу. Отчасти они оказались правы. Его уход ознаменовал окончание целой эпохи. На ринге все чаще стали появляться длинноногие красавицы в бикини, ведущие стали выглядеть более театрально. Но традиция осталась жива. Профессиональный бокс по-прежнему захватывает.

К сожалению, в нашей стране он не так популярен, как на Западе. Но, тем не менее, самые интересные бои до нас все-таки доходят. Конечно, до фанатизма американцев нам (слава Богу) еще далеко. По крайней мере, наши кондитерские не выпекали обкусанных ушей, и на нашем телевидении не было ток-шоу, посвященных жестокости Майка Тайсона. Но, несмотря на это, надежда на успех игры на эту тему у нас в стране оправдана.

Вообще, подобных проектов в мире видеоигр не было довольно долго. Наверное, никто не хотел рисковать и вместо бокса выпускал драку. В этом жанре заложено больше потенциала, нежели в боксе. В драке можно реализовывать любые движения и делать их куда более эффектными, нежели крюки и апперкоты. Открыты практически все степени свободы, а правила можно придумать свои или вообще о них не вспоминать. Где же тут найти место «консервативному» виду спорта? Но место освободилось само собой. Драк высшего качества на сегодняшний день хоть отбавляй. Одной больше, одной меньше — за всем уследить трудно. Таким образом, в этом жанре начинает образовываться ниша, которую первыми заметили **Codemasters**. Они решили вернуться к чему-то более традиционному, нежели восточные единоборства. Для этой цели к проекту был привлечен знаменитый боксер по имени **Prince Naseem**. Понятно, что его именем названа будущая игра. Это очень известная личность. Он молод, ему 24 года, но на его счету уже 31 победа из 31 боя. Причем 28 боев заканчивались нокаутом. Итак, бокс. С чего все начинается? Все начинается с ринга. Но не с того ринга, где про-



ходят бои за звание чемпиона, а с обычного, тренировочного. Прежде чем завоевать титул, вы должны будете вырастить своего чемпиона. Сначала необходимо выбрать исходный материал, затем составить для него персональную диету, режимы тренировок и отдыха. Во время этого желательно проводить трениро-



вочные бои и довести его до того уровня, который вам подходит больше всего. Хотя все это не обязательно. Если вас не прельщает карьера боксера и вам хочется поскорее в бой, то нет проблем. Вы можете выбирать любого из 90 представителей из 16 стран мира. Каждый имеет свои уникальные характеристики.

Бой будет проходить по всем правилам, без исключений. Если вы думаете, что в боксе все удары похожи друг на друга, то глубоко ошибаетесь. Конечно, названий у главных ударов не так уж и много: хук справа, хук слева, апперкот... Но у каждого такого удара есть множество разновидностей и у каждого боксера есть свой стиль. Поэтому вопрос о разнообразии комбинаций и серий ударов трудностей для создателей не возникает. Помимо ударов и комб можно ставить блоки, нагибаться и вступать в ближний бой.

Но главная идея игры будет содержаться в ее реализме. Во время боев компьютерные персонажи будут вести себя как живые люди. Иными словами, у них появится способность уставать во время боя и немного восстанавливать силы в перерывах между раундами и паузами на ринге.

В **Prince Naseem** будет применена незаменимая motion-capture. Разумеется, двигаться виртуальных спортсменов учили реальные профессионалы. За счет простого фона (что там может быть сложного — только зрители на трибунах) были улучшены модели персонажей. Они настолько идеально построены, что на них не видно полигонов, а движения — само совершенство. Плюс ко всему они еще умеют потеть (и все это в реальном времени). Следить за действием будет традиционная подвижная камера. Весь поединок она записывает целиком и может его показывать с различных позиций. Будет предусмотрена возможность прохождения курса молодого бойца. Уроки будет вести сам Prince Naseem в своем собственном тренировочном зале. В нем можно будет поразмяться с грушей, обучиться необходимым тонкостям техники, тактики, стилю и многому другому.

Codemasters обещают сделать особый режим, в котором на ринге будут присутствовать аж трое. Как они будут себя вести: каждый сам за себя или выступать против одного — пока неизвестно.

И подводя итог всему обещанному и сказанному, можно смело утверждать, что игра получится, по крайней мере, хорошая и интересная. Относительно свежая тема, некоторые оригинальные решения плюс удачное техническое воплощение (**Codemasters** — контора солидная) сделают свое дело и привнесут немного нового в мир видеоигр.



Guardian's Crusade

ЖАНР: RPG
 ИЗДАТЕЛЬ: Activision
 РАЗРАБОТЧИК: Tansoft
 ВЫХОД: март 1999
 АЛЬТЕРНАТИВА: Final Fantasy VII

Казалось бы, в играх RPG уже давно перебрана вся известная тематика, все возможные сюжеты уже воплощены, а герои лишь повторяют друг друга. Игра **Guardian's Crusade** не поразит игрока прорывом в технологии компьютерной графики или на редкость великолепным цифровым звуком: ее миссия гораздо значительней — своим оригинальным сюжетом и идеей она призвана развеять то облако скуки, которое начинает надвигаться на игры RPG платформы PlayStation.

В **Guardian's Crusade** вы играете за некоего воина, который по завершению очередного, не особенно опасного задания, подбирает детеныша странного животного, которого создатели игры для простоты решили именовать «монстром». Неожиданно

воина посещает ничуть не менее странное божественное создание, которое предписывает ему доставить заблудившегося детеныша к Башне Бога (God's Tower), находящуюся всего-то на противоположной стороне мира. Повинуясь зову долга, воин, взяв с собой монстрика, устремляется в неведомые края, попутно истребляя препятствующую ему в его предприятии местную флору и фауну. Вот тут-то и начинается самое интересное. Игра не была бы ничем примечательна, если бы наряду со стандартными RPG-шными битвами, огромным количеством заклинаний, оружия, целебных напитков и всем остальным создатели не влили в сюжет идею так хорошо известного «Тамагочи». Дело в том, что ваш монстрик по мере продвижения в игре постепенно растет. Это розовое существо

меняется в соответствии с тем, как с ним обращаются, чем кормят. Правильно растить монстра важно хотя бы потому, что в очень многих битвах жизнь вашего

героя будет зависеть именно от него. В иной раз детеныш может почувствовать, что вы с ним обращаетесь недостаточно хорошо, и отказать вам в помощи в самый неподходящий момент, или же наоборот, существо может ощутить себя настолько комфортно, что превратится в какую-то иную форму, «вырастет». Другим примечательным новшеством для RPG можно назвать новый вид «инструментов», помогающих в путешествии — это игрушки. Так, например, с помощью куклы Вуду вы сможете постепенно, член за членом, нейтрализовать части тела противника, а игрушка имени Фрейда поможет загипнотизировать врага, погрузив его в дремоту.

Несколько необычным кажется ракурсуго, под которым игрок наблюдает за своим героем и окружающей его обстановкой. Камера расположена таким образом, чтобы ничто не мешало обзору, и помимо того, таким вариантом показа окрестностей очень легко управлять с помощью

кнопки L и R (влево и вправо). В отличие от большинства других RPG, никаких ухищрений для того, чтобы спрятать врага или как-либо скрыть его из поля зрения нет — все в этой игре лежит как на ладони. Так что вы можете просто уклоняться от битв с представителями мес-



тного животного мира (хотя это и не так просто, как кажется на первый взгляд), но, равно как и в любой другой RPG, многочисленные конфронтации с чудовищами вам просто необходимы для улучшения и развития различных умений и способностей. Как уже было сказано, ничего нового в самой технологии игры нет: сцены зад-

него плана, враги (которых насчитывается более ста) и упомянутые выше «игрушки» (их в игре 70) созданы обычными методами, из так знакомых нам, но, тем не менее, высококачественных трехмерных полигонов с красивым оттенением. Все в похужей на 3D-мультфильм графике выглядит, хотя и три-

виально, но вполне мило и очаровательно. Назначенная к выходу в марте, **Guardian's Crusade**, незамысловато выглядящая игра, несомненно, компенсирует относительную простоту технического исполнения потрясающим игровым процессом и затягивающим на многие часы сюжетом.



3Xtreme

Лето уже не за горами. По крайней мере, скоро станет совсем тепло. Как приятно в это время вытащить томившийся всю зиму велосипед или ролики. Порой эта мысль не дает покоя задолго до начала сезона. Человек спит и видит себя летящим на огромной скорости, перепрыгивая через назойливые машины, пугая глупых пешеходов, взлетая вверх по лестницам и трамплинам. Он не может гулять в парке, потому что не умеет ходить медленно. Его руки все время пытаются ухватить руль или найти точку равновесия. Этот человек жаждет стряхнуть зимнюю сонливость, но время еще не пришло. Поэтому бедняга обречен. Если у вас наблюдаются подобные симптомы, то 3Xtreme — единственное лекарство.

Самым близким к 3Xtreme был проект под названием **ESPN Extreme Games**. Он был издан в 1996 году той же самой компанией **SCEA**. Да, это было ново и очень необычно, к тому же, по тем временам, неплохо сделано. Но прошло целых четыре года, и команда решила не изобретать велосипед, а сделать заново то, что уже позабылось. Как говорится, новое — это хорошо забытое старое.

Название **3Xtreme** говорит само за себя. В игре представлены три экстремальных вида спорта. Катание на роликовых досках, горный велосипед и нечто, называемое inline skating (это переводится как что-то вроде «параллельного катания»). Само собой, это поддерживается трехмерной графикой и технологией motion-capture. По обещаниям разработчиков, графический движок реали-

зует новый уровень реализма. Пейзаж будет состоять полностью из полигонов и никаких спрайтов — персонажи будут выглядеть очень четко. Заслуживает внимания реализация технологии motion-capture. Для того чтобы движения персонажей выглядели более естественно и профессионально, были приглашены золотой призёр Летних Игр 1998 года Andy McDonald и популярный в BMX спорте Dave Mirra (BMX — это разновидность велосипедного спорта, только велосипед малого размера и не предназначен для катания. На нем прыгают, вертятся, кувыркаются и даже танцуют — словом, все что угодно, только не ездят. Тот, кто хоть раз это видел, сразу поймет, о чем идет речь). Этих ребят облепили датчиками, заставили побегать, попрыгать, покрутить педали, а потом обращались к ним за различного рода консультациями.

Структура игры практически ничем не будет отличаться от своего четырехгодовалого предка. Игрок выбирает персонажа, режим и переносится в мир дорог, поворотов, трамплинов и чекпойнтов. Соревнование будет жестоким и проходить по принципу Road Rash. То есть ваших соперников можно будет таранить, бить руками, ногами и подручными средствами. С вами они способны делать то же самое. Чем выше уровень, тем сложнее с ними бороться. Но победа — это не самое главное в 3Xtreme. Второе по важности дело — это собирание очков. Они вам потребуются для покупки и усовершенствования

спортивного инвентаря. Его можно закупить уже укомплектованным, но лучше собрать самому, по частям. Зарабатывать очки достаточно просто — надо выполнять некоторые акробатические фигуры: проехать по перилам, сделать поворот или сальто, просто подпрыгнуть, отпустить руль с педалями в воздухе и так далее. Таких трюков можно будет выполнять около 30 (не считая комбинаций). Также на трассах будут существовать короткие пути и бонусы. Но они не сразу станут вам доступны. Фактически, они открыты с самого первого запуска игры, но для того чтобы до них добраться, необходим дорогостоящий инвентарь.

Скорее всего, с самого начала можно будет выбирать любой из 12 уровней и 22 маршрутов. Они будут располагаться в метро, на побережье, на острове, в парке, в каньоне и в горах. Будет возможность выбора сложности игры (rookie, veteran, professional). В зависимости от нее будет меняться физика, агрессивность противников и уровень засоренности трассы.

Для любителей поиграть в компании предусмотрен split-screen и игра на двух приставках.

Что ж. Вряд ли эта игра не станет чем-то выдающимся. Но это не означает, что играть в нее не стоит.

Она достаточно оригинальна, увлекательна. Графика не будет внушать отвращение, движения персонажей будут в точности соответствовать реальности. К тому же ее выход приходится как раз на начало сезона и она вполне может положить начало вашему пробуждению от вынужденного зимнего безделья.



ЖАНР: Спорт
ИЗДАТЕЛЬ: SCEA
РАЗРАБОТЧИК: 989 Studios
ВЫХОД: 1999
АЛЬТЕРНАТИВА: 2Extreme

The Need For Speed: High Stakes

ЖАНР: Гонка
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Canada
ВЫХОД: апрель 1999
АЛЬТЕРНАТИВА: NFS 3

Похоже, что наступивший год обещает быть не менее плодотворным для разработчиков игр, а как следствие, благоприятным и для нас, простых игроков, чем предыдущий. Количество анонсов, хлынувшее как из рога изобилия после нескончаемой череды праздников, просто не поддается подсчету. Ни одно из направлений в игровой индустрии не останется в стороне от мировой борьбы за покупателя, так как ситуация, сложившаяся на сегодняшний день на этой сцене, требует от всех присутствующих на ней новых, оригинальных ходов и решений, дабы разстрясти наметившуюся стагнацию в развитии жанров. Игрокам опять же от этого только лучше, поскольку мышление наше подталкивает нас потреблять по возможности лучшее. Но, как известно, лучшее — враг хорошего, и тем не менее разработчики игр из года в год в своих пресс-релизах рассыпаются в обещаниях, что ну уж «это» будет просто шедевром, лишенным, в принципе, каких бы то ни было недостатков. На практике же, как правило, все оказывается совсем не таким идеальным и красивым, каким «это» казалось раньше. Но такова жизнь, и от этого никуда не деться, так как метод проб и ошибок в совокупности с жесткой конкуренцией (эдакий современный «закон джунглей») является единственным способом, таким огромным ситом, через которое происходит постоянный отбор огромного количества продукции, выявляющим среди них те немногие, что прочно и надолго входят в повседневную жизнь, становясь классикой, задают новые стандарты и определяют тенденции развития какого-то направления на годы вперед. Всем известная и очень популярная на различных игровых платформах серия гоночных симуляторов **The Need For Speed** от такого гиганта игрового рынка, как **Electronic Arts**, безусловно, этот тест на прочность прошла успешно.

Вообще-то, не все и далеко не всегда было гладко с этой игрой. Первая часть игры, разработанная **Pioneer Production** при участии популярного автомобильного журнала **Road & Track**, произвела настоящий переворот в гоночных симуляторах. При том уровне развития программного обеспечения и технических характеристик игровых платформ первая **NFS** ярко выделялась среди других представителей жанра (да и вообще среди остальных игр) превос-



ходной графикой, неординарной концепцией игры и сумасшедшим игровым интересом. Некоторые поправки, приведшие к уменьшению реализма, на которые так напирало заядлых поклонников симуляторов, что и привело к некоторому ироничному отношению этих людей ко всей серии, были встречены с распростертыми объятиями простыми игроками. Да и игровая концепция в целом была ориентирована скорее на широкие массы, чем на узких специалистов в этой области. Это ж где еще можно было вот так взять да поноситься по просторам самых экзотических и элитарных мест нашей планеты на скорости далеко за 200 км/ч, управляя каким-нибудь спортивно-гоночным болидом стоимостью в полмиллиона долларов. Наверное, именно возможность почувствовать себя «богатым Буратино» из западной Калифорнии, свысока поглядывающим на полицейских, да и на весь мир вообще, и было одной из важнейших составляющих успеха **NFS**. Но, как всегда, хотелось большего. Так, при всем своем желании, память или хотя бы поцарапать (я не говорю про то, чтобы совсем разбить) тачку было абсолютно нереально. Так, на очередном повороте, совершив умопомрачительное сальто-мортале вместе с лобовым столкновением, машина, сделанная, наверное, как минимум из гранита, спокойно продолжала движение без видимых нарушений в работе двигателя или еще чего-нибудь. А это все-таки обидно: ну кому бы не хотелось вот так вот взять и разбить тачку за несколько сотен тысяч гринов? В общем, все с нетерпением ждали продолжения, которое не заставило себя долго ждать благодаря строгому контролю менеджеров из **EA**. Вообще же, любовь к «сериалам» у этой компании появилась давно, что свидетельствует о застое в рядах этой организации и, как следствие, максимизации прибыли от любой свежей идеи. Поэтому вторая часть **NFS** откровенно разочаровала. Игра не приобрела ничего нового и, что самое ужасное, лишилась многих приятных моментов из старой игры. А «концептуализация» игры (более половины представленных машин являлись прототипами) еще более огорчила приверженцев первой серии. Настоящее же продолжение игра получила только осенью прошлого года, когда появилась третья часть **The Need For Speed III: Hot Pursuit**. Игра действительно представляла новый этап в развитии серии. Были уч-



тены промахи второй части, машины не подешевели, но все-таки стали более реальными, трасс стало больше, а главное — вернулись гонимые, страстная любовь к коим была воспитана еще в первой части. Но вот, что называется, «не прошло и года...», как EA объявляет о продолжении серии, которым обещает порадовать нас уже весной этого года. Новая часть будет называться **The Need For Speed: High Stakes**. Вот уж действительно, живи и не переставай удивляться.

Итак, что же ожидает нас в новой серии **NFS**. Основным новшеством, которое даже вынесено в заглавие серии, является новый режим — High Stakes, что дословно переводится как «высокие ставки». Ставки на этот раз действительно немалые. Этот режим преимущественно рассчитан на двух соревнующихся игроков. Вы выбираете машину, трассу, а затем начинается безумное действо, ставка в котором не только репутация, но и машина. Победитель забирает машину проигравшего, которая перезаписывается с карточки памяти проигравшего на карточку победителя. Все просто. Так, неопытный гонщик в момент проигрывает все лучшие автомобили, оставаясь в довольно рискованной ситуации, так как на тех, что еще не проиграны, отыграться будет очень непросто. В общем, здесь можно поэкспериментировать, и, безусловно, этот вариант игры станет очень популярным. Кроме этого, на данный момент объявлено еще о двух вариантах игры: горячая погоня (Hot Pursuit) и турнир со специальными событиями (Tournament and Special Events).

Горячая погоня являлась изюминкой третьей части **NFS**, но на самом деле успела снискать немалую популярность еще со времен первой части (хотя тогда такого варианта игры там не было). Правда, по сравнению с предыдущей серией появилось некоторое разнообразие. Если раньше можно было играть только за преследуемого и, используя установленный в машине антирадар и рацию, настроенную на частоту блюстителей правопорядка, уходить от погони, срезать углы и объезжать установленные на дороге ловушки, то те-

перь, помимо всех вышеперечисленных прелестей вам предоставляется возможность побывать в шкуре того самого «инопланетянина в синем», который, как назойливая муха, не отвяжется никогда, — то есть полицейского. Так ли вы хитры и опыты, чтобы не запятнать светлый образ стража порядка и поймать-таки нарушителя, вам еще придется доказать. Хотя условия созданы все: вам по рации будут передавать ситуацию с других постов, а в распоряжении у вас шикарный «крейсер на дороге» — Chevrolet Corvette C5.

Последний же из объявленных вариантов игры — турнир со специальными событиями — предоставляет возможность попробовать себя в этом мировом первенстве, где наградой является не только репутация, но и деньги. Да, да, именно деньги. Наконец-то дух коммерции добрался и сюда. Деньги — надо сказать, даже в игре вещь очень полезная. В начале турнира в вашем распоряжении будет только одна машина (какая и как это будет определяться, и будет ли определяться вообще,



или игрок будет волен выбирать сам, пока неизвестно). С ней следует быть очень аккуратным, так как вряд ли вы сразу займете призовые места, а вот то, что не впишетесь в один из поворотов — это уж наверняка. А так как машины больше не делают из сверхпрочных материалов, которые не берет даже лобовое столкновение на скорости около 250 км/ч, как это было в первой части, то будьте уверены, один из таких вот кульбитов может стать последним для вашей «диаблы». И это правильно! На самом деле, получаешь несказанное удовольствие от осознания того, что вот взял и разбил какой-нибудь «феррари», на который не у каждого «нового русского» деньги найдутся. Поэтому деньги нам нужны, так как на них можно произвести ремонт или модернизацию собственного авто, а то и новое купить.

Самое время поговорить о новом автопарке. Итак, в вашем распоряжении окажутся: BMW M5, BMW Z3, Ferrari 550 Maranello, Ferrari F50, Pontiac Firebird T/A,

Chevrolet Camaro Z28, Mercedes CLK GTR, Mercedes CLK 230, McLaren F1 GTR, Jaguar XKR, Aston Martin DB7, Chevrolet Caprice, Lamborghini Diablo SV и уже упомянутый выше Chevrolet Corvette C5. Разработчики обещают, что это далеко не полный список, который, возможно, увеличится вдвое. Как видите, машинки не дешевые (цена некоторых доходит до миллиона долларов), но все-таки более-менее серийные, в отличие от концепт-каров второй части.

Пока объявлено о восьми открытых, не закольцованных трассах, которые проложены, как и ранее, в самых экзотических и живописных уголках нашей планеты. Кроме того, сюда должны будут добавиться и закольцованные треки, также появится возможность проехать любую трассу наоборот или зеркальное ее отражение. Генератор случайных событий каждый раз заново переписывает объекты на дороге, поэтому двух одинаковых трасс вы не встретите — по крайней мере, так утверждают разработчики.

Графическое ядро игры всегда являлось ее сильной стороной. Даже третья часть смотрится на пять с плюсом, обгоняя **Gran Turismo** и **V-Rally**. В четвертой же части графическое ядро будет даже улучшено. Так, игра будет идти быстрее, при этом сохраняя все достоинства динамического освещения (фары опять же). Повреждения на машине будут заметны не только изменением технических характеристик, но и визуально. Так, если у машины оторвано колесо, действительно будет видно, что оно оторвано.

Звуковое оформление и в особенности саундтреки стали почти визитной карточкой серии и даже должны были выйти на отдельном компакт-диске. На этот раз оно также будет не хуже.

Как видите, перед нами потенциальный хит весны нынешнего года, по крайней мере все задатки для этого у игры есть. Большое количество новшеств, качественное графическое и звуковое оформление в совокупности с динамичным игровым процессом сделают игру интересной для широкого круга игроков.



Rollcage

ЖАНР: Футуристические гонки
ИЗДАТЕЛЬ: Psygnosis
РАЗРАБОТЧИК: Psygnosis
ВЫХОД: Март 1999
АЛЬТЕРНАТИВА: Wipeout

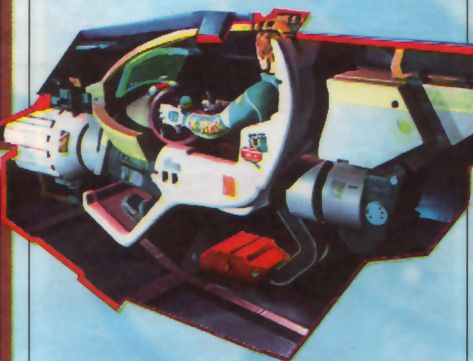
Весной нынешнего года небезызвестная Psygnosis собирается порадовать любителей аркадного наплевательства в гонках новым проектом **Rollcage**, которому скорее подошло бы название **Wipeout XXL**. Да, для того чтобы понять суть этой игры, нужно совершить небольшой экскурс в прошлое, а именно к игре **Wipeout XL**, выпущенной опять же компанией **Psygnosis**. Вообще, подобные игры выходят просто подозрительно регулярно, точно, почти всегда мало чем отличаются друг от друга, но почему-то

ли надолго займет умы и помыслы игроков, но по крайней мере будет продаваться, а главное, в нее будут играть. Собственно, именно это и вывело в свое время **Wipeout** на орбиту популярности, и именно это же будет залогом успеха **Rollcage**.

В **Rollcage** нам предстоит управлять неким средством передвижения, более всего напоминающим всем известные багги, правда, с улучшенными аэродинамическими характеристиками, что позволяет выделять довольно сложные акробатические этюды. Гоняться мы будем по убийственной конфигурации трассам, с возможностью скользить не только по полу, но и по стенам и потолку. Разумеется, нам будут до-

монстрирует все последние достижения в области дизайна и создания различных эффектов, как-то: динамическое освещение, сглаживание границ полигонов и ускорение процесса рендеринга, от которого целиком и полностью зависит вообще скорость игры. Треки будут отличаться дизайном, имеющим ориентацию на строго определенную эстетику, но в целом это будут не слишком веселые футуристические пейзажи, как раз такие, чтобы выносить конкурентов.

Звуковое оформление также должно быть на уровне. Неизвестно, правда, кого из звезд на этот раз пригласят для записи саундтреков



имеют бешеный успех, правда, на непродолжительное время, вплоть до следующего аналогичного релиза. Суть сего парадокса в том, что подобные игрушки при полной своей концептуальной убогости и бездарности обычно обладают колоссальным игровым потенциалом, то есть играть в них можно от зари и до зари и все равно покажется мало. Кроме того, подобные продукты являются почти всегда своеобразным показательным продуктом, такой выставкой достижений игровой индустрии в области графического и звукового оформления. Если эти два правила соблюсти, то получится полноценная аркада (бродилка или леталка), которая вряд

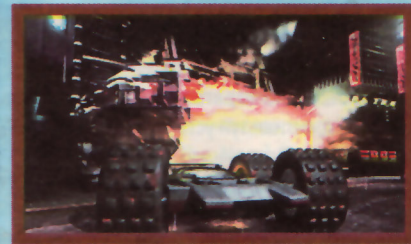
кучать конкуренты, которых можно обогнать и выиграть гонку, придя первым, а можно поступить гораздо циничнее: извести всех конкурентов. Благо есть из чего — оружия хватит на небольшую армию, а по мощности оно оставит далеко позади водородную бомбу. Треков обещают одиннадцать, с изменением погоды и гравитационных условий. Чем это может быть чревато, думаю, понятно. В общем, с игровым процессом проблем быть не должно: это будет быстро и захватывающе.

Вторая составляющая, то есть графическое оформление, как и положено, проде-

(В **Wipeout XL**, например, использовались треки от The Prodigy и Chemical Brothers), но, должно быть, разработчики об этом уже позаботились.

Да, для полного счастья будет предусмотрен многопользовательский режим, что только усиливает игровой потенциал **Rollcage**.

В результате мы имеем полное соблюдение любимой формулы, а это означает, что весной этого года появится еще одна замечательная игра, в которую с удовольствием будут играть самые разные люди.



СУПЕР ДЖОЙСТИК



DUAL
SHOCK



Project SDR

ЖАНР: Гонки
ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: Funcom Productions
ВЫХОД: Лето 1999
АЛЬТЕРНАТИВА: Chocobo Racing

А вы знаете, что **Project SDR** — продукт компании **Funcom**, — несмотря на видимую простоту и неоригинальность способен вызвать у всех живой интерес к себе? Или, правильнее будет сказать, ко всем тем фактам, что связаны с ним, что окружают его.

Во-первых, разрабатывалась эта пародия на **Mario Karts** уже добрых два года. Что там столько времени можно было с такой игрой делать, известно лишь команде разработчиков. Во-вторых, за все это время игра так и не получила окончательного названия.

Зовем мы ее пока так же, как и **Funcom** — **Project SDR**, но не исключено, что мир ее увидит с именем **SDR Racing**. А может, все же и **Project SDR**. Хотя, кто знает, вполне возможно, ей не подойдет ни одно из перечисленных имен. И в-третьих, **Funcom** клянется, что **Project SDR** (или **SDR Racing**, или...) станет «самой играбельной гонкой для PlayStation» (цитата из интервью). Интересно, насколько это наглое вранье соответствует действительности.

Project SDR — новая игра в стиле незабвенных **Mario Karts**. Но об этом я уже говорил. Так получилось, что такого плана игрушками (хорошими игрушками) PlayStation не избалован. А это значит, что разработчик всегда имеет возможность выпустить какую-нибудь **Chocobo Racing**, будучи уверенным, что она не пройдет незамеченной.

Funcom два года ломалась, выпустить ей свое чудо или нет, но под конец, почуяв всколыхнувшийся интерес общественности, приняла решение — пока не поздно, пополнить свой карман за счет этого продукта. И правильно — кушать хотят не только африканские дети.

Project SDR, по мнению ее создателей, предоставит игрокам беспрецедентное качество игрового процесса. Особенно круто будет резаться с живым оппонентом, а еще лучше сразу с несколькими оппонентами, используя Multi-tap. Игра вчетвером, кстати, в свое время сделала шестидесятичетырехбитный

вариант **Mario Karts** образцом для подражания еще в большей степени, чем ее именитый прародитель, обитавший на SNES. При этом встает один главный вопрос: каковы будут скорость игры в **Project SDR** и количество выводимых на экран кадров в секунду, когда экран разделится на две, три или четыре части? Это вам не Dreamcast, 60 fps вы не добьетесь.

Разработчики пошли на максимально возможные, но при этом вполне приемлемые упрощения графической части продукта. Итог: основные средства передвижения в **Project SDR** — карты (не игральные) — представляют собой доски с рулем и колесами. Плюс отдельно прикрепленный к этой конструкции гонщик. Зато игра будет ощутимо быстрее. В общем, наш лозунг: «Главное — игровой процесс.»

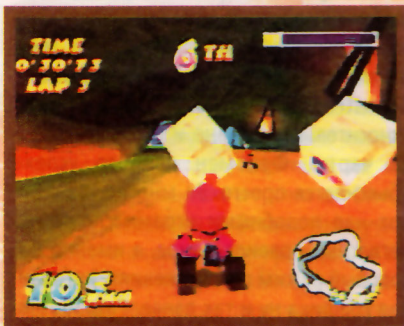




Большую часть своих усилий **Funcom** направляет на дизайн трасс, ведь именно от этого чаще всего зависит продолжительность жизни гонки и ее интересность. Бывало, запрутся сотрудники компании в офисе и давай проверять трассы — сидят и играют в раннюю вер-

сию **SDR**. Дни напролет так просиживают — недоработки типа ищут. Типа работают. Редактор же трасс, чтобы легче их создавать, для себя они сделать не хотят и вылепляют все «вручную». Говорят, так лучше. Охотно верю. Когда **Project SDR** появится на прилав-

ках, точно еще неизвестно, но, вероятно, это произойдет где-то летом этого года. А может, и раньше (позже). Вот и узнаем, что нас ждет: гениальная multiplayer-гонка или очередное уродство, которое нам пытаются всучить как нечто особенно ценное.



Shao Lin

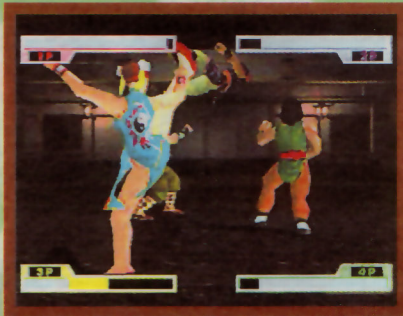
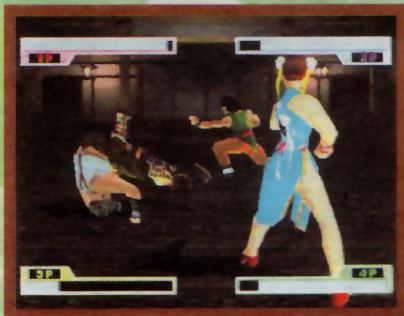
ЖАНР: Файтинг
ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РАЗРАБОТЧИК: Polygon Magic
ВЫХОД: весна 1999
АЛЬТЕРНАТИВА: нет

Файтинг — это, конечно, хорошо, но... Динамичный файтинг — это лучше. А динамичный файтинг, где можно сражаться против 6 компьютерных противников сразу — просто прекрасно! «Да, но где же такой достать?» — уныло спросят скептики. Не доставать надо, а ждать, ждать, и тогда новый симулятор рукопашных единоборств от THQ появится и на ваших полках. Имя ему — **Shao Lin**: броско, со вкусом и по-

китайски. Уже известно, что помимо традиционных human VS human и human VS CPU ожидаются Training (название говорит само за себя), Quest (что-то авантюрное, таинственное и нагруженное сюжетом), а возможности VS mode будут расширены до таких пределов, что станут реальными встречи в вирту-



альном пространстве 4-х живых игроков. Впечатляет! Будем надеяться, что все это групповое безобразие действительно не будет тормозить. Всего в игре ожидается 12 уникальных персонажей, представляющих 6 различных боевых искусств, собранных со всего мира. Ну что же, кунг-фу VS самбо?

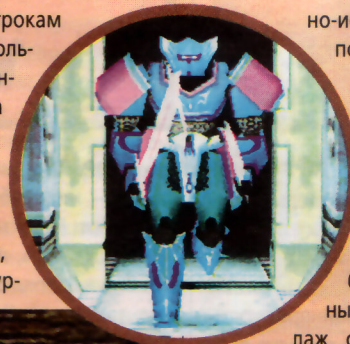


Gransteram Saga

ЖАНР: RPG
 ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
 РАЗРАБОТЧИК: Quintet
 ВЫХОД: Весна 1999
 АЛЬТЕРНАТИВА: Brave Fencer Musashi

Как всем известно, ролевые игры необычайно популярны в Стране восходящего солнца. Жанр родился в США, но, как и все популярное, вскоре попал в Японию, где подвергся переработке и переосмыслению, в результате чего возник совершенно новый стиль игр подобного рода — японские RPG. В конце 80-х Америка (второй самый большой рынок видеоигр в мире) узнала

об этом феномене, а игрокам было предложено несколько произведений, а именно **Final Fantasy**, **Zelda** и некоторые другие. И хотя игроки благосклонно восприняли и прониклись шедеврами японских RPG-шников, из-за специфики культур-



но-исторических отличий наполненность рынка играми такого рода оставалась очень небольшой.

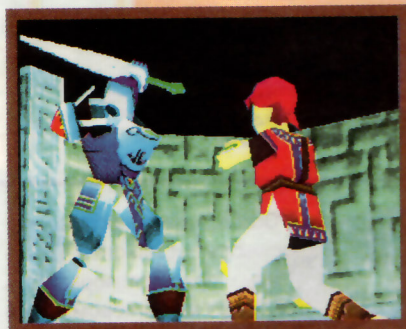
Все изменилось с появлением приставки от Sony и политики этой компании в отношении японских RPG. На Запад буквально хлынули различные «ролевушки», лидер продаж среди которых — **Final**

Fantasy VII. Американский и европейский рынки доказали, что ниша для этих игр есть, результатом чего стал перевод многих японских хитов жанра на английский.

Granstream Saga появилась в Японии относительно недавно и сразу возглавила чарты. Феномен данного успеха объясняется просто. За многие годы работ над подобными играми сложились негласные правила жанра, а именно походный режим при сражениях, рисованная графика ну и так далее. Разработчики решили отойти от этих «традиций»: многочисленные action-элементы переплетаются с битвами в реальном времени, при этом игра остается верной жанру. Здесь следует также заметить, что игра позиционируется не как action-RPG, т.е. присутствует богатый сюжет, множество героев и другие «стандартные» для больших ролевушек моменты. К сожалению, результат не оправдал ожиданий: новаторские решения разработчиков не нашли должного выражения, но об этом чуть позже.

Что же ждет нас? Компания **Sony** отвечает за перевод игры для стран Европы (а говоря о Европе, автор подразумевает и Россию) на более-менее читаемый английский. **Granstream Saga** повествует игроку о похождениях молодого героя по имени Эон (Eon). Естественно, нам предстоит узнать о полном загадок прошлом





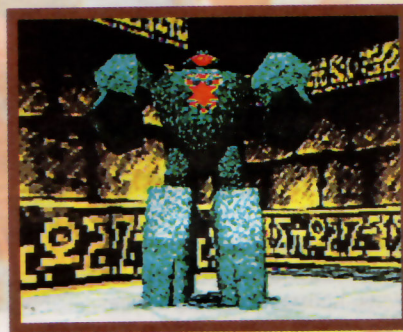
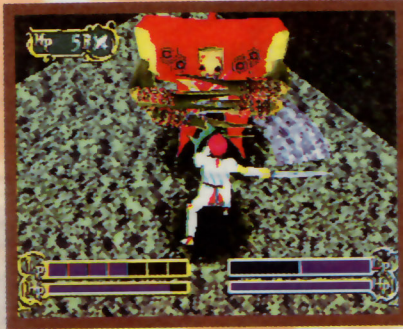
этого малого, где его находят в младенческом возрасте на пороге храма с таинственным браслетом, который называют Скипетр (Sceptre), украшающим руку. Это в свою очередь означает, что Эон станет в будущем отважным героем — клише, от которого не может отойти ни один японский сценарист.

Когда герой стал несколько крепче физически и у него появились некоторые признаки ума, приемный дедушка отправляет нашего персонажа спасти мир посредством сбора магических камней-талисманов, которые спрятаны на «летающих континентах» и грозят им (континентам) падением в бездонные пучины Мирового океана, простирающегося под ними. Вот так-то.

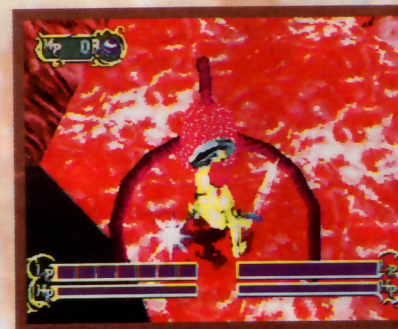
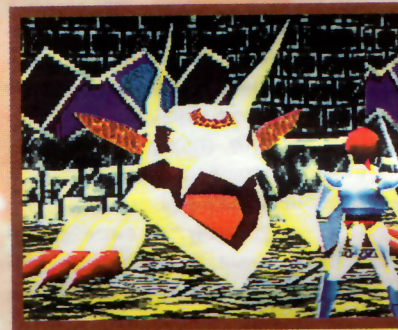
На своем тернистом пути герой встретит и полюбит целых двух девушек и будет между ними разрываться, а также познакомится с кучей странных личностей. Конечно, сюжет не блистает оригинальностью и только его чтение навеивает скуку, однако по ходу игры все ВЫГЛЯДИТ не так плохо.

Да, совершенно линейный квест, да, обычные герои, но все можно забыть и простить, посмотрев многочисленные заставки в стиле аниме! Прекрасная работа художников вкупе с замечательной анимацией и хорошей озвучкой может стать тем самым моментом, ради которого многие простят халтуру сценариста и захотят приобрести и пройти до конца эту игру.

Теперь поговорим о главном достоинстве и одновременно недостатке **Granstream Saga**. Как уже говорилось, разработчики сделали бои отличными от остальных RPG,

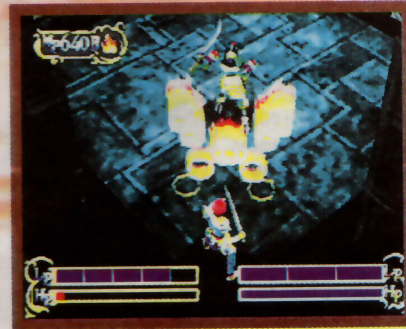


На своем тернистом пути
герой встретит и полюбит
целых двух девушек
и будет между ними
разрываться, а также
познакомится с кучей
странных личностей



но удалось ли им это? Проблемы вылезают сразу после того, как вы начнете радоваться тому, как красиво смотрятся полигональные враги и ваши герои, ибо бедный процессор явно перенапрягается рисуя все модели (напомню, что битва идет в режиме реального времени). Кроме того, игра выдает 60(!) кадров в секунду при очень большом количестве полигонов, поэтому у «наших» нет лиц — настоящее разочарование! Вместо этого нам предлагают любоваться на рисованные портреты, расположенные поверх полей с текстом. Однако с этим можно смириться и через несколько часов игры вообще перестать обращать внимание на некоторые странности графического оформления. Приятная же часть заключается в боевом «движке». Здесь игроющему предоставляется возможность выполнять настоящие движения и контратаки вместо обычных однокнопочных команд, но и тут возникает проблема. Все слишком упрощено, следовательно, бой сводится к выполнению одной и той же команды снова и снова, а бедность атак врагов лишь усугубляет ситуацию.

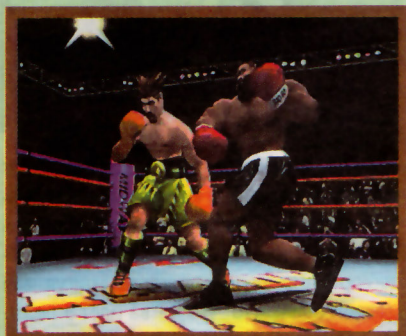
Хорошие наработки были урезаны ради компромисса с ограничениями PlayStation и неспособностью разработчиков воплотить все задуманное. Кроме того, квест коротковат — 20 часов непрерывного сидения перед телевизором. Тем не менее, в игре очень много положительных моментов: отличная графика, замечательные заставки, а также невысокая сложность, которые, безусловно, привлекут внимание игроков, однако будем надеяться, что при переводе будет что-нибудь изменено и игра станет лучше.



Ready to rumble boxing

ЖАНР:
ИЗДАТЕЛЬ:
РАЗРАБОТЧИК:
ВЫХОД:
АЛЬТЕРНАТИВА:

Спорт
GT Interactive
Midway
Конец 1999 года
пока нет



ла одной компании?! Настораживает, конечно, но уж больно обнадеживающая складывается из представленных фактов картина. Посудите сами.

Разработчики пригласили известного боксера Майкла Баффера для озвучки, специально записывается его коронный боевой клич. Кроме него в игре будет порядка 20 сверхреалистичных бойцов (что бы это ни значило), наделенных бесчисленным количеством ударов и их



Особо хочется остановиться на чемпионате. Здесь придется поработать менеджером целой команды. Вам предстоит распорядиться деньгами, заключать контракты с боксерами и закупать оборудование для тренажерного зала. Там ваши хлопцы будут вовсе развивать свои мускулистые тела, в результате чего

должны повыситься их скорость, сила, выносливость и другие характеристики. Придется побывать и в шкуре подопечного — надо выиграть бои, дабы доказать, что средства и время потрачены не зря. А победа привлечет спонсоров, позволит купить лучшее оборудование и поднять престиж команды (и менеджера). Натренированных бойцов можно будет сохранить на карточку и использовать при битве с другом.

Игру должны закончить к осени этого года. Тогда и посмотрим, насколько хорошо удалось Midway воплотить все обещанное, а также получится ли хотя бы у этого разработчика создать настоящий симулятор бокса.

...в игре будет порядка
20 сверхреалистичных
бойцов (что бы это ни
значило), наделенных
бесчисленным количе-
ством ударов
их комбинаций

Бокс на приставках как-то не прижился. Каждый год выпускается превеликое множество хоккейных, футбольных, баскетбольных симуляторов, а бокса нет. А что самое интересное, хорошей, точно и в полной мере воспроизводящей этот вид спорта игры до сих пор создано не было, хотя попытки и предпринимались. Трудно сказать, почему ситуация обстоит именно так, разгадка, возможно, кроется в низкой заинтересованности современной молодежи в этом стариннейшем соревновании. На ум приходит только одна удачная реализация, которая была веселой, но абсолютно не серьезной вариацией на этот вид спорта — **Punch Out**, сделали ее японцы, а появилась она в середине 80-х.

В новом 1999 году компания **Midway** готовится осчастливить всех любителей своим видением бокса — **Ready 2 Rumble Boxing**. Пуристы могут запаниковать, дескать, что такое — **Mortal Kombat** и серьезный бокс из-под кры-



комбинаций (читай: комб), что позволяет вести как реалистичный, так и аркадный поединок. **Midway** обещает сверхбыстрые бои и намекает на особую реализацию спорта. «Вы почувствуете присутствие на ринге!»

Будет несколько режимов игры. Это и упомянутый выше аркадный поединок, где возможны различные «полуспортивные» атаки, и чемпионат, в котором предстоит сразиться за чемпионский пояс, а также возможность игры вдвоем одновременно, либо соединив две приставки вместе для боев «лицом к лицу».



Freestyle Boarding

ЖАНР: Гонки на сноуборде
ИЗДАТЕЛЬ: Virgin/Capcom
РАЗРАБОТЧИК: TV Tokyo/Pony Canyon
ВЫХОД: Март 1999
АЛЬТЕРНАТИВА: Cool Boarders 3

Зима прошла, а вместе с ней все замечательные зимние развлечения. Однако само желание развлекаться никуда не делось. К счастью, есть PlayStation и, следовательно, есть возможность продолжить веселье на виртуальном уровне. Сейчас самым модным интерактивным зимним видом спорта является сноубординг, в первую очередь представленный серией шедевральных **Cool Boarders**, прочно занявшей место лидера жанра. И вот ожидается **Freestyle Boarding' 99** — первый опыт **Capcom** в издательстве подобных игр. А ведь первый блин, сами знаете, как получается... Так или иначе, главной особенностью ожидаемого опуса можно считать предельную «диетичность». Легкость, удобоваримость и чуточку новшеств — вот идеальный рецепт та-



кой игры. Конечно, кто-то терпеть не может диеты, ну а кому-то вполне можно порекомендовать соответствующее произведение в качестве типичного представителя жанра. Однако прежде чем выносить окончательный приговор, нужно вкратце рассказать, что, собственно говоря, ожидается. Суть игры классическая: имеется 10 спусковых трасс, половину из которых можно отнести к категории «длинных», в то время как вторую — к «коротким». Длинные смотрятся вполне достойно, хотя не являются чем-то экстраординарным. Скорее всего, им не хватает возможностей альтернативного прохождения (то есть они прямые, как мозговые извилины тролля) и неожиданных экстремальных развязок. «Коротким» свойственно стилистическое разнообразие: слалом, halfpipe, акробатические трассы. В общей сложности в игре существует 4 режима: фристайл (выбери приглянувшуюся трассу и вперёд!), заезд на время, гонка «игрок



против игрока» и чемпионат, в котором нужно проехать все трассы по очереди. Основной новацией должна стать возможность «апгрейдить» игрока по мере накопления опыта. Чем искушенней и профессиональней игрок, тем совершенней его способности. Кроме того, это открывает доступ к скрытым бонусам, подобным, скажем, новой одежде. Нужно отметить, что возможность совершенствования персонажа доступна только в *championship mode*, и занять первое место с первого раза с неразвитыми способностями невозможно. Так что для того чтобы стать лидером, надо пройти все 10



что одни игроки легко сбивают других в зависимости от опытности. Таким образом, профессионалы могут устраивать дешевую дедовщину по отношению к новичкам, да причем самым простым способом: ка-а-а-а-ак возьму, да ка-а-а-а-ак наеду! Единственный способ борьбы с этим — совершенствование способности крепко стоять на сноуборде.

Такой актуальный для жанра вопрос, как акробатические трюки и экстремальные прыжки, решен в FB'99 достаточно оригинальным способом. Другое дело, кому это понравится, а кому — нет. Короче говоря, в **FB'99** нет определенного списка фигур и



трасс несколько раз. Кому-то это может быть и в кайф, а кому-то...

Графическое оформление игры сделано весьма удачно и вполне конкурентноспособно даже по сравнению с **Cool Boarder**.

3. Очень гладкая, «шелковая» анимация при бешеной скорости, причем замедлений нет даже при игре вдвоем на одном экране. Кроме того, разработчики использовали такие визуальные технические новшества, как сглаживание текстур посредством световых эффектов. Звучит бредово, но результат фактически налицо: яснее выражено ощущение движения по трассе, в то время как далекие background'ы четко фокусируются. Одним словом, все сработано качественно и адекватно современным требованиям.

Что же касается управления, то оно обещает быть четким и отзывчивым, что так необходимо в подобных развлечениях. Определенное неудобство во время игры составляет тот факт,



прыжков. Спрыгнув с трамплина, вам приходится импровизировать при помощи геймпада прямо в воздухе. Соответствующее сочетание кнопок и стрелок дает соответствующий кульбит. В общем-то, это даже интересно, поскольку свежо и незаезженно. Конечно, импровизация не дает столь высокой технической сложности, зато является более натуральной симуляцией спорта. Основной проблемой остается правильное приземление. Одним словом, голову с ногами не перепутайте!

Подводя итоги, стоит отметить, что **FB'99**, конечно же, займет свое место в игровой Вселенной. Правда, она не может предложить той продуманности трасс и то богатства движений, что дает Cool Boarders, не может похвалиться присутствием режима тренировки или же какой-то особой оригинальностью и новаторством. Зато она может противопоставить этому сильную визуальную сторону, простоту и четкость управления. Хочется надеяться, что разработчики **FB'99** и не претендуют на место более высокое, чем «просто развлечение», иначе им придется разочароваться.

Rally Cross 2

ЖАНР: Гонки
ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: 989 Studios / Idol Minds Digital Entertainment
ВЫХОД: Апрель 1999
АЛЬТЕРНАТИВА: V-Rally, Colin McRae Rally

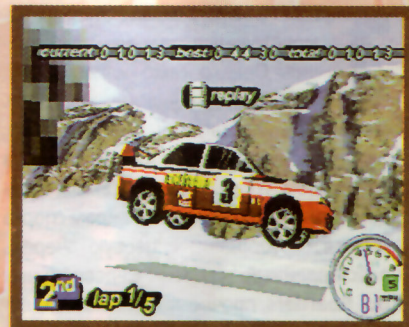
Долго, очень долго ждали PlayStation'овцы первой своей раллийной гонки. Гладкое шоссе, скоростная магистраль, любимая Lamborghini (или Porsche, или Ferrari, или Mazda), летящая с бешеной скоростью, пугая случайных прохожих, — это, конечно, класно. Но все описанное выше мы уже видели бесчисленное количество раз во всяких «шоссейных» игрушках, которых у нас всегда было предостаточно. И тогда, и сейчас. Всякие **Need for Speed**, **Ridge Racer** и прочие. Но хочется грязи. А вот с раллийными вещами был некоторый напруг. Кто-то баловался с **Sega Rally**, а обладателям «Соньки» только и оставалось с завистью поглядывать на Saturn'овцев. Но 1997 год ознаменовался выходом сразу двух неслабеньких игр, посвященных грязевым ваннам на открытом воздухе. Вы все их прекрасно знаете, если только не вчера приобрели PlayStation и раньше никаких игр вообще не видели. Это **V-Rally** и **Rally Cross** — игры хорошие, хотя и весьма неоднозначные. Особенно последняя, наравне с положительными эмоциями вызывавшая и резко отрицательные. Ей либо восторгались, либо ненавидели. И вот два года спустя эта «сладкая парочка», **V-Rally** и **Rally Cross**, возвращается снова, на сей раз с цифрой «два» в названии. **V-Rally 2** пока что не появилась — ее стоит ждать только в июне-июле, а вот **Rally Cross 2** от **Idol Minds**, создателей **Cool Boarders** (если запомнили), и печально известной **989 Studios** уже в апреле должна объявиться в Европе, частью которой мы себя порой считаем.

Что, конечно, прискорбно, так это хроническая лень **989 Studios** и **Idol Minds**. Им даже в лом оказалось создавать новый движок, а потому **Rally Cross 2** базируется на все том же стареньком ядре первой части, правда, многократно-многократно улучшенном и усовершенствованном. Переработка действительно оказалась кардинальной, и как

бы мне ни хотелось в очередной разок «опустить» **989 Studios** (за дело, за определенные «заслуги»...), но приходится признать, что **Rally Cross 2** — графически одна из лучших гоночных игр на PlayStation. Уступает она разве что **Gran Turismo** и **Ridge Racer Type 4**. Многие старые проблемы, по словам разработчиков, были успешно устранены: так, например, игра теперь не страдает от пониженного уровня fps, что мы могли заметить два года назад. Добавились новые спецэффекты, и выглядят они на голову выше, чем в прошлый раз. А детализация... с ней тоже все в порядке.

Под воздействием времени **Rally Cross** изменился. Сиквел практически во всем превзошел предыдущую часть игры, а значит, соревноваться теперь — неважно с живым противником (предпочтительнее) или в single player'e — гораздо приятнее.

В **Rally Cross 2** все предельно просто. Вам три сезона подряд необходимо занимать первые места в общем зачете, для того чтобы открылись все-все секреты и дополнительные трассы. Две из них, кстати, перешли из первого **Rally Cross**, так как многие людьми были признаны довольно удачными. Всего же трасс целых двенадцать штук, и это впечатляет. Ездить по ним можно в



любом из направлений — mirror mode завоевал популярность практически у всех разработчиков. Плюс любая трасса имеет внутри себя несколько маршрутов, и вам предстоит найти самый оптимальный. Перед гонкой вы имеете возможность настроить машину по своему вкусу: выбрать резину, покопаться с коробкой передач и так далее. Встречается такое нынче редко, а на PlayStation тем более. Что ж, симуляторы вы-





мирают. Приятно, что **Rally Cross 2** хотя бы сохранила, вобрала в себя какие-то их черты. В первой игре такого не было. Но, само собой, идеально просчитанного поведения автомобиля на дороге вы в творении **Idol Minds** не найдете.

Всего автомобилей насчитывается десять экземпляров, сначала же доступны только три. Остальные придется потом и кровью (не знаю, при чем здесь кровь, но пусть будет) добывать, проходя игру все заново и заново. Машины различаются по типам шасси, весу, дизайну и куче различных характеристик, определяющих ее реакцию на холмистую поверхность, бугорочки, грязь. Ну и про скорость не надо забывать — от нее тоже

очень многое зависит. Для любителей полной кастомизации средств передвижения сообщу, что их еще разрешено перекрашивать в различные цвета. Все как у людей. Не хуже, чем у других. По крайней мере, хотелось бы в это верить.

Управление претерпело некоторые изменения, связанные со ставшей обязательной поддержкой Dual Shock и всех его функций. «Трясучка», как обычно, усиливает впечатления от игры, хотя подчас и сильно раздражает, как и в большинстве игр, а особенно гонок (вспомните **Gran Turismo**). «Помощь» аналогового контроллера в очередной раз совершенно не нужна, так как может только мешать из-за своей сверхчувствительности. Поворачивать с ним совершенно невыносимо, но это уже не удивляет. Привыкли.

А уж что должно прийти по вкусу абсолютно всем, так это встроенный редактор трасс. К несчастью, в гонках мы их встречаем ой как нечасто, а тут такая ра-

дость. Вот только на реализацию бы посмотреть, а то как вспомнишь какой-нибудь **Moto Racer 2** — страшно становится. Будем надеяться, что на сей раз все выйдет путем и мы действительно сможем продемонстрировать полет нашей дизайнерской мысли, продлить себе удовольствие от **Rally Cross 2**. Продукт **Electronic Arts** и **Delphine Software** на такое, к сожалению, был неспособен.

Для полного счастья нам был обещан multiplayer на четверых игроков, но в последний момент **Idol Minds** что-то передумала. Или, возможно, просто увидела, как этот режим работает и ужаснулась частоте кадров... За multi-tap'ом в спешном порядке теперь бежать не придется. Довольствуемся простым split-screen'ом на двоих.

Многим, вероятно, небезразлична и ситуация с музыкальным и звуковым оформлением игрушки. Со звуками все в норме, но музыка, похоже, не очень-то изменится по сравнению с первым **Rally Cross**. А значит, нас опять встретит однообразный металл, слишком многим надоедавший ранее. Heavy Metal я сам, конечно, очень люблю, но вот только не унылый, а уж тем более не однообразный и скучный, надоедающий после двух минут прослушивания.

Да, после собирания в кучу всей имеющейся информации создается впечатление, что проект готовится очень интересный. Ничего экстраординарного вроде бы не предвидится, но хорошая, интересная раллийная гонка, реальный конкурент **Colin McRae Rally** скорее всего получится у **Idol Minds** и **989 Studios**. Даже несмотря на то, что **989 Studios** — имя говорящее о многом. Позорное клеймо. А потому некоторые опасения (как же без них!) у нас остаются. Сразу на нее кидаться не стоит, а вот повнимательнее присмотреться... Мы же с вами знаем, ЧТО создает бывшая **SISA**. А кто с ее «творчеством» не знаком (или знаком плохо) — взгляните на останки **Twisted Metal**, известные как **Twisted Metal 3**. И вы поймете, насколько кривые должны быть у разработчиков руки, чтобы сделать такое с отличной игрой. Остерегайтесь!



Syphon Filter

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: 989 Studios
ВЫХОД: весна 1999
АЛЬТЕРНАТИВА: Metal Gear Solid

Что объединяет **Metal Gear Solid**, **Rainbow Six** и **Goldeneye**? Это основоположники жанра шпионского симулятора. Рынок показал, что такие игры имеют значительный успех, признание масс, а как следствие и хорошо продаются. И это совсем не удивительно, ибо простые стрелялки от первого лица всем уже надоели — ну сколько можно бесцельно бегать по выдуманным базам на Фобосе, Земле или еще где, уничтожая таких же выдуманных гадов? Другое дело, когда враги носят форму, несут дежурство, вершат свои грязные делишки, а вы потихоньку подкрадываетесь, поджидаете и, используя реальное оружие и свои навыки специального агента, или, может просто с грацией хладнокровного убийцы-мясника выполняете задание особой правительственной важности: убиваете врага общества номер 1/спасаете мир от терроризма и ядерной угрозы и т.п.. Реализм, одним словом, нынче в моде и не надо работать на ФСБ для испытания его на своей, извините, шкуре.

989 Studios готовит всем праздник: пополнение симуляторов профессии под интригующим названием Сифонный Фильтр (**Syphon Filter**:)). Игра является смесью элементов действия, скромно позаимствованных у фаворита жанра **Metal Gear Solid**, и перестрелками в стиле произведения **Red Orb: Rainbow Six**.

Вам предстоит сыграть роль некоего Габриэля Логана, который является командиром сверхсекретной хорошо вооруженной и обученной команды, основное назначение которой — проникнуть в самое недоступное логово врага и разделаться с ним или его... как получится.

В основе лежит стрелялка от третьего лица, в который активно интегрированы вышеназванные элементы **Metal Gear Solid** (крадучесть, невидимость, неслышимость) и **Goldeneye**, радуется, однако, то, что игра не превращается в очередной **Quake** или **Doom** — хватит нам этого добра уже.

Разработчики не спешат делиться деталями сюжета, поэтому поговорим о демо-версии, которую представили на суд мирового сообщества ребята из **989 Studios**. Первый уровень называется **Georgia Street Mission**. Здесь вашей команде предстоит остановить маньяка, который обещает взорвать практически весь город и заразить всех страшным

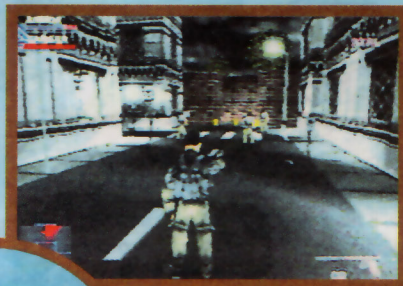
вирусом. Вполне реальная для США ситуация, учитывая геополитическую активность этой страны, требует немедленного вмешательства агента Логана и его многочисленной артиллерии.

И здесь хочется поговорить об игровом процессе. Главный герой, кроме стандартных и типичных перемещений по осям X-Y, может залезать и прятаться за различными препятствиями, кататься на лифтах, заходить в здания и спускаться в метро. Перестрелки происходят в реальном времени с использованием разнообразного оружия. На этом уровне вас постоянно держат в напряжении: т.к. враг очень опасен, он где-то рядом и угрожает всему городу с его многомиллионным населением, маньяка срочно нужно остановить и обезвредить (читай: убить).

Арсенал специального агента не поражает своей оригинальностью, однако содержащиеся в нем единицы весьма эффективны. Логан начинает миссию, вооруженный пистолетом с глушителем, фонариком, снайперской винтовкой и электрошоком. Но не стоит огорчаться — далее непременно попадется горячо любимый дробовик, который окончит жизнь любого невнимательного террориста с одного выстрела. Каждый залп отдается приятной дрожью контроллера, поддерживающего feedback (пора бы вам уже приобрести **Dual Shock**), а звуковые эффекты лишь довершают картину реальности происходящего — ваши соседи, возможно, вызовут милицию...

Снайперская винтовка — вообще мечта. Прицеливаетесь во врага, включаете оптический прицел, и он автоматически наводится на выбранную цель — убийство никогда не было таким простым, даже в компьютерной игре.

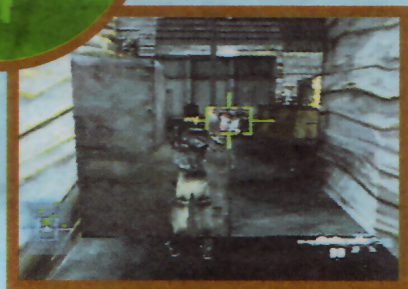
Габриэль носит на поясе рацию, по которой руководство представляет оперативную информацию, направляет ваши поиски и тому подобное. Миссия строится на выполнении многочисленных ключевых заданий, оговоренных на брифинге, по окончании которых могут появиться дополнительные. Нап-



пример, сперва Логан мечется в поисках секретного убежища сумасшедшего террориста; по его нахождению, «навешивается» задание уничтожения радиостанции врага, его убийство и т.д. Но, как это ни прискорбно, все в конечном итоге сводится к формуле «пойди туда, убей того и останься жив».

В предоставленной демо-версии у героя всего одна жизнь. Эта дань реализму, которая заставит вас начинать сначала каждое задание после получения смертельного ранения, кому-то может не понравиться. Вообще, конечно, в жизни агентам тоже не нравится их уязвимость, но «служба и опасна и трудна». Хотя, с другой стороны, высокая смертность Логана повышает сложность прохождения. В графическом плане пока ничего сверхвыдающегося не наблюдается — наша любимая серая коробочка Sony уже выдыхается. Хорошие текстуры, обязательное цветное освещение в реальном времени, много кадров в секунду (придает плавность движениям), однако при этом анимация главного героя подсказывает, что у него в штанах лежат не только пистолеты и прочее оборудование — двигается он более чем

странно. Хочется верить, что к финальному релизу разработчики все подправят и **Syphon Filter** займет достойное место рядом с таким хитом, как **Metal Gear Solid**.



Civilization 2

В то время, как PC-шный мир, затаив дыхание, ведет руками ректора и наставника Прохора Захарова человечество к покорению далекой планеты в Alpha Centauri Suga Меуера, игрокам PSX еще только предлагают поручководить в «Цивилизации 2» его предшественником, Иосифом Сталиным, в том же начинании, но только на родной планете.

NHL Face Off 99

К великому огорчению, искусственный интеллект компьютера необычайно слаб, что заметно уменьшает удовольствие от игры. Ваши товарищи по команде никогда не могут нормально разсредоточиться перед сбрасыванием. Команда противника практически не меняет тактики и всегда проводит атаки по одному и тому же сценарию - заполучив шайбу, компьютер бездумно прет напролом, пытаясь забросить ее сквозь ваших игроков и ворота в ворота. Иногда противник пасует своему хоккеисту, который просто СТОИТ в углу и ждет, пока откроется кто-нибудь из со товарищей. В это время по нему можно хоть на бульдозере проехать - спортсмен не двинется ни на миллиметр...

Ridge Racer Type 4

Ridge Racer Type 4 встречает нас красивым силиконовым роликом, пусть и не гонягивающим до уровня Square, но все равно очень приятным. Играет музыка, звучит песня, написанная специально для игры, воспевающая все прелести Ridge Racer. Очень в ней комично звучит фраза «I feel the need for speed», где случайно (а может вовсе и не случайно) звучит имечко одного из основных конкурентов R4 на игровых системах. Да, мы тоже чувствуем дыхание NFS.



Ridge Racer Type 4	028
B-Movie	032
Rushdown	034
Bloodlines	036
R-Type Delta	039
Tai fu	040
NHL Face Off' 99	044
Dead in the Water	046
Metal Gear Solid	048
Unholy War	052
Civilisation 2	054
Devil Dice	056

Ridge Racer Type 4



Первая гонка из серии **Ridge Racer** стала в свое время первой игрой для тогда еще совсем новой приставки от Sony. Перевод с игрового автомата одного из конкурентов (не самого удачливого) сеговской **Daytona USA** привлек к себе пристальное внимание (потому что ничего большего не было) и запомнился массам новоиспеченных обладателей PlayStation. Хотя бы тем, что в игре имелась всего-навсего одна трасса. А потом были **Ridge Racer Revolution** и **Rage Racer**, неизменно пользовавшиеся спросом у общественности. **Namco** умеет делать хиты. Вспомните **Tekken**, **Soul Blade/Soul Edge**, и вы поймете, о чем я говорю. Даже не выделяясь особыми прорывами в игровом процессе и не запоминаясь проработкой, эти игры получили огромнейшую популярность. Главным образом благодаря полному соответствию запросам публики. То есть была в них и графика, и отличный дизайн, и куча дразнящей игрока мишуры, играбельность, наконец. Такие игры очень хорошо покупаются, а это для **Namco** главное. За раскрутку беспокоиться не надо. Еще бы, являясь одним из ведущих разработчиков для PlayStation, которым очень дорожат и чье имя у всех на слуху, **Namco** знают все. Со времен **Pac-Man'a**, с помощью которого эта компания когда-то утвердилась на рынке игровых автоматов и долгое время удачно боролась с **Sega**, **Capcom** и **SNK**. Сейчас она, правда, несколько сникла. Аркадные ее машины не впечатляют заложенными в них технологиями, ничего особенного, привлекающего пристальное внимание на них за последнее время не появилось, разве что второй

Time Crisis. Оказавшись в такой безрадостной ситуации, **Namco**, поднапрягшись, решается на перевод для PlayStation своего очередного продолжения **Ridge Racer**, совсем не лишнего для компании, потенциального бестселлера, сулящего неплохие барыши. О нем вы уже успели прочитать в рубрике «Хит?» январского номера журнала, теперь надо бы подвести итоги близкого знакомства с этим самым

ЖАНР: Гонки
ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: Gran Turismo, Need for Speed 3



Ridge Racer Type 4, о котором все слышали.

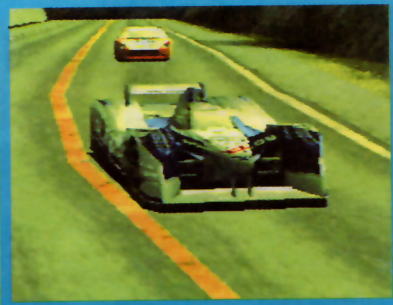
Ridge Racer Type 4 встречает нас красивым силиконовым роликом, пусть и не дотягивающим до уровня **Square**, но все равно очень приятным. Играет музыка, звучит песня, написанная специально для игры, воспевающая все прелести **Ridge Racer**. Очень комично в ней звучит фраза «I feel the need for speed», где случайно (а может, вовсе и не случайно) звучит имечко одного из основных конкурентов **R4** на игровых системах. Да, мы тоже чувствуем дыхание **NFS**.

На протяжении заставки вы наблюдаете симпатичную японскую девушку, ставшую чуть ли не символом четвертого **Ridge Racer**'а, красовавшуюся рядом с предыдущей статьёй по этому продукту. Больше вы ее в игре не увидите, разве что иногда на трассе, так что насладитесь вступительным роликом и пошли кнопки нажимать.

Новый **Ridge Racer** очень хорош визуально. И это первое впечатление. Прекрасное освещение, практически незаметные надстройки пейзажа вокруг трассы (это, правда, плюс ее дизайна). А перед гонкой, когда вашу машину показывают с разных сторон можно даже разглядеть блики на поверхности машины, отражение, так называемый «хромовый эффект», впервые воплощенный в **NFS 3** (что-то я опять feel the Need for Speed). И таких приятных мелочей довольно много, но ведь они-то по сути и составляют облик игры. Заезжаете в туннель — зажигаются фары, задние и передние. Мелочь? Мелочь! Приятно? Приятно! Лучше, когда эти мелочи есть, чем когда их нет.

Графика графикой, но она одна всю игру заполнить никак не может (хотя бывают отдельные случаи...). И, что отрадно, **Ridge Racer Type 4** привлекает не только своей внешностью.

Сразу надо сказать о физической модели и реалистичности игры. Это **Ridge Racer**, а значит, здесь нет ни того, ни другого. Типичнейший представитель аркадного направления в гоночных играх. Типичнее



некуда. Как вам известно, симуляторы не пользуются популярностью у обладателей игровых приставок, а потому на PlayStation залетают редко, если залетают вообще. Какой смысл их разрабатывать (переводить с другой системы) — популярностью же пользоваться не будут, а значит, и прибыли окажутся соответствующими. Боюсь, что за свою жизнь «Сонька» так и не увидела ни одного си-

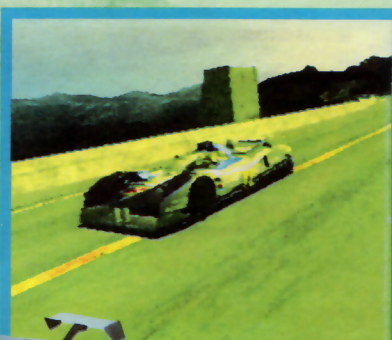


мулятора в широком смысле (кроме **Mechwarrior 2** — это роботосимулятор), ну а гоночного тем более. Обе **TOCA Touring Cars** могут считаться симуляторами только с большой натяжкой, скорее это полусимуляторы, а все остальные... Даже **Gran Turismo**, находящийся ближе всех к заветной черте, не может считаться настоящим симулятором. Слишком много в нем не хватает. Вообще, до уровня проработки поведения средства передвижения на трассе, показанного в таких PC'шных шедеврах, как **F1 Grand Prix 2** или **IndyCar 2** (затаскал я эти названия, а что поделаешь — сравнивать больше не с чем), ни одно творение нынешних времен так и не дотянуло. Действительно, а нужны ли нам какие-то монстры, какие-то **Grand Prix 2** трех-четырехлетней давности? Разработчики за неделю чего-нибудь сварганят и вперед. Главное — чтобы глоталось легко. Зачем нам просчитывать угол наклона антикрыльев и баланс тормозов, нас и так в школе/институте мучают/мучали. Печально. Лучшая часть жанра вырождается. Но раз уж заговорили об аркадной гонке, то давайте вернемся к ней и оценивать начнем ее как положено. То есть с точки зрения простой, аркадной и доступной зажими-педальдо-упора ездки.

Играть в **Ridge Racer Type 4** интересно. Прямо даже не оторвешься. Тому есть много причин. А так как для обзора нам выделено аж три странички, то почему бы обо всех их не рассказать?

В **R4** вы становитесь участни-





ком ежегодной серии автогонок под общим названием Real Racing Roots. Зайдя в режим Grand Prix (основной режим игры), вам расскажут правила их проведения и предложат выбрать одну из четырех команд и своего спонсора на сезон. Чемпионат проходит по весьма любопытной схеме. Состоит он из трех этапов, называемых heat. Первые два включают в себя по паре гонок каждый, третий же, финальный, — сразу четыре. Для того чтобы попасть в следующий heat, надо финишировать, попав в квалификационный минимум. На первом этапе он составляет третью позицию, на втором — вторую, а на третьем — первую. То есть если в первых двух гонках достаточно приехать на подиум в тройке лидеров, и ваша задача будет выполнена, то во время последних испытаний придется стараться изо всех сил, пытаться оказаться первым, так как никакой другой результат вас уже не будет устраивать. Хотя, возможно, насчет старания изо всех сил я не прав. **Ridge Racer Type 4** — игра несложная, и в ней явно просматривается стремление разработчиков сделать так, чтобы игрок не перенапрягся, играя в нее. Для любителей же головоломных препятствий имеется и усложненный вариант. Но он один. Что он собой представляет и как

регулируется уровень сложности вы узнаете, ознакомившись с командами-участницами Real Racing Roots' 99.

Как уже говорилось, их четыре штуки. Условно они делятся по уровням сложности: Easy, Normal, Hard и Expert. Реальную сложность представляет лишь команда уровня Expert. Разработчики пошли на интересный шаг, сделав так, что автомобили команды уровня Easy едут немного быстрее, чем, например,



Normal'овские. Хотя правильнее будет сказать, что оппоненты начинают, нет, не поддаваться и пропускать вперед, а просто ехать не на максимуме возможностей. Итог: неважно, что за показатели у автомобиля, неважно, какой производитель, — ехать будет быстрее. С увеличением уровня сложности авто становится менее послушным (даже если машина точно такая же, как на Easy). Ну а на Expert ваш агрегат вообще не фурычит и коле-

сами перебирает с трудом. Но выиграть на нем, в принципе, реально.

О командах я заговорил не только из-за этого. Дело в том, что каждая из них имеет свою историю, сюжет, связанный с личностью ее менеджера, развивающийся по ходу игры. Поэтому те из вас, кто знаком с английским, получат больше удовольствия от прохождения **Grand Prix**, чем те, для кого английский не понятнее китайского. Итак, вот они «кношны» мира R4:

R.C. Micro Mouse Mappy (или просто **Team Mappy**). Французская команда, названная, по-видимому, в честь древнего героя видеоигр — мышонка Мэппу, бушевавшего на восьмибитных приставках. Ее машины отличаются чрезвычайной легкостью управления, а потому гоняться на них — одно удовольствие. В этом году у команды появился новый управляющий — очаровательная девушка, пытающаяся утереть нос своим родственникам и доказать, что команда под ее руководством способна на многое. Команда МММ (аббревиатура у них такая, даже на эмблеме красуется) примет вас как родного, но в отличие от финансовой пирамиды с точно таким же названием после всего не кинет ее талантливого гонщика. Уровень сложности — Easy.

Pac Racing Club. Японская команда, взявшая за основу своей эмблемы самого извест-





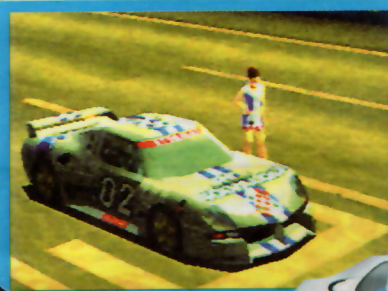
тного Namco`вско-го героя — легендарного Ридж-Ман`а.

Первый раз выступает в чемпионате, но уже настроена на решительную победу. Менеджеру команды, экс-гонщику, не дают покоя воспоминания о его погибшем друге, и именно для него он пытается выиграть в чемпионате. Уровень сложности — Normal.

Racing Team Solvalou. Итальянская команда со славной историей. Нечто вроде Ferrari локального масштаба. Привыкла только к победам. Любое другое место на финише расценивается как провал. Хозяин постоянно будет на вас «наезжать», что, к примеру, очень непривычно после сезона во французской команде, в которой работать гораздо приятнее хотя бы из-за теплого отношения лично к вам. Уровень сложности — Hard.

Dig Racing Team. Американская команда, часто называемая «Dig Your Own Grave Team». Выиграть что-либо с ней весьма проблематично. Автомобили настроены плохо, бюджет ограничен. Но вам там рады. Если принесете этой команде титул — считайте, что вы достигли вершин **Ridge Racer Type 4**. Уровень сложности — Expert.

Вот так. После того как вы определитесь с выбором и пройдете краткий инструктаж, вам, главной надежде команды, предоставят право выбрать спонсора на сезон. Спонсор занимается тем, что предоставляет вам автомобили. Их, как и команд, четыре штуки и все представляют те же страны мира. Тем не менее, будучи пилотом



французской команды, вам ничто не мешает кататься на итальянской машине. По традиции

Ridge Racer`а все автомобили вымышлены и ни одной настоящей среди них разыскать не удастся. Разве что порой заметно некоторое сходство с реальными прообразами. Дизайн одной из машинок мне, например, до боли напомнил **Dodge Viper**. И она не одна такая.

По мере прохождения игры вам будут



образцу **Rage Racer**.

Играть в **Ridge Racer Type 4** очень интересно. И

забавно. Особенно если следить за сюжетом. Очень прикольно выслушивать, как управляющий отчитывает вас за то, что вы приехали вторым, а не первым. Мол, такой низкий результат (пусть и достаточный для попадания в следующий раунд) неприемлем для нашей великой команды. Это не так весело. Весело становится, когда «великая команда» говорит, что денег у нас, победителей, в обрез и машинку мы покупаем на последние шиши... Раньше воображали себя Ferrari, а теперь им не хватает на спортивный автомобиль, стоимостью в половину монокока формулического болида! Смешно.

Ridge Racer Type 4 — хорошая аркадная гонка. Это не **Gran Turismo** и не **Need for Speed**. Здесь нет никаких изысков. Кроме графики, дизайна и стиля, что в игре не самое главное. **R4** обладает особенной, ни с чем не сравнимой атмосферой ни к чему ни обязывающих, тихих, спокойных не озлобляющих игрока гонок. Кому нравятся качественные аркадные гонки с машинками, отлетающими от бортиков, будто бы они сделаны из резины (и машины, и бортики), приличной скоростью, приятнейшей графикой и хорошей музыкой (тоже совсем не злобной), тому можно смело рекомендовать новую юNamco`вскую гонку.

Р Е З Ю М Е

Интересная и добротнo сделанная гонка с потрясающей графикой. **Ridge Racer Type 4** не дотягивает до уровня **Gran Turismo** и **NFS 3**, но способна обеспечить вам много приятных минут. А Namco в очередной раз подтвердила свою репутацию компании, нацеленной прежде всего на коммерческий успех.

8.0

выдаваться новые средства передвижения, и их потом можно использовать в других режимах. В том числе и в открываемом после завершения сезона одной из команд Extra Trial. Зайдя же в Garage, можно раскрасить ваше авто и прилепить на него логотип, предварительно созданный вами в специальном редакторе. Ну а если создавать его лень — выберите один из готовых. Например, портрет теккеновца Yoshimitsu. Все по



B-Movie

ЖАНР: Стелялка
 ИЗДАТЕЛЬ: GT
 РАЗРАБОТЧИК: King of the jungle
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 АЛЬТЕРНАТИВА: Ace Combat

Вы когда-нибудь задумывались о роли инопланетян в развитии индустрии компьютерных и видео игр? Нет-нет, вы только не подумайте ничего такого, я нахожусь абсолютно в здравом уме и памяти. И вовсе не собираюсь доставать вас откровениями в стиле бульварных таблоидов (что-нибудь вроде «Японцы используют неземные технологии при разработке Tekken 4» или «Президент Electronic Arts ставленник пришельцев с Урана»). Речь здесь пойдет об инопланетянах как об источнике вдохновения для разработчиков. И действительно, если оглянуться назад, то можно обнаружить, что большинство культовых игр, в свое время сыгравших немаловажную роль в развитии игровой индустрии, так или иначе связаны с инопланетянами. Вспомним хотя бы несколько самых популярных: **Space Invaders**, **Wing Commander**, **Master of Orion**, из недавних — **Blasto**, **Rat Attack**, **Men in black** и т.д. и т.п. Список можно продолжать практически до бесконечности. И даже если на первый взгляд кажется, что инопланетяне здесь совершенно не причем, можете не сомневаться, где-нибудь в середине игры хоть на пару секунд, но мелькнет ненавистная физиономия зеленого (серого, белого, фиолетового...) человечка. «Кстати, а почему именно ненавистная?» — могут возмутиться некоторые ксенолюбцы. Признаюсь честно — не знаю, но так уж повелось еще со времен старика Уэллса. А в наши дни всеобщей политкорректности, когда бывшие враги стали друзьями, а оставшиеся вот-вот ими станут, у разработчиков просто-напросто не осталось другого выхода. И действительно, если на Земле врагов уже не осталось, сами подумайте, откуда им еще взяться, как не из космоса. Да и честно говоря, какая разница инопланетянин,

арабский террорист или трехголовый дракон — нам, игрокам, главное — кого бить. А уж об этом создатели новой игры **B-Movie** от GT, разработчиком которой выступила команда с экзотическим названием **King of the jungle**, позаботились на славу.

Итак, к делу. Нашей многострадальной старушке-Земле опять грозит нешуточная опасность. Как вы уже, наверное, догадались, из космоса. Коварные инопланетяне, а точнее, наши ближайшие соседи по Солнечной системе — марсиане, решили на досуге завоевать нашу уютную планету. Сказано — сделано. Не успели земляне и глазом моргнуть, как все небо над головой оказалось заполнено летающими тарелками, соусницами, чайниками и прочими странными летательными аппаратами инопланетных узурпаторов. Но напрасно захватчики ждали легкой добычи. Ибо земляне, несмотря на численное и техническое превосходство марсиан, естественно, не захотели сдаться на милость врагу и стали оказывать посильное сопротивление. Тут и там храбрецы-одиночки бесстрашно бросались не полчища супостатов. Но успех их стараний целиком и полностью зависит от вас, поскольку роль главного храбреца и спасителя человечества разработчики, как обычно, решили доверить игроку. В **B-Movie** используется довольно интересная игровая концепция. Игра как бы подразделяется на две части. Первая является собой некое (правда, весьма отдаленное) подобие стратегии. Здесь игрокам придется заниматься исследованиями, расставлять войска и проводить эвакуацию гражданского населения. А во второй, основной, части, управляя воздушным транспортным средством (напоминающим самолет) непосредственно воевать с пришельцами. Игра разделена на миссии, каждая из которых в свою

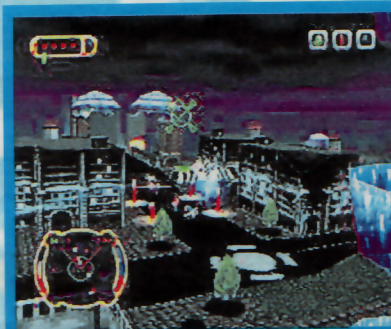




очередь состоит из нескольких заданий. Но прежде чем вам удастся добраться до реальных сражений с противником, придется пройти через процедуру тренинга, где, выполняя несложные задания, игроки узнают, как управлять летательным аппаратом, осваивают разнообразное оружие, а также научатся использовать загадочное устройство с хитрым названием Suck'O'Matic (которое при ближайшем рассмотрении оказывается обыкновенным телепортером), позволяющее вам подбирать и переносить с места на место различные предметы. По окончании обучения игрок переводится в действующие части, и вот тут-то и начинается самое интересное а именно настоящие, боевые задания.

Каждая миссия начинается с выбора транспортного средства. Всего в игре 11 самолетов, правда, изначально доступны только четыре из них. Остальные же появляются в дальнейшем по мере прохождения игры. Воздушные корабли отличаются друг от друга по нескольким основным показателям: скорости, управляемости, степени бронирования и объему перевозимого груза. Так что будьте внимательны — от вашего выбора может зависеть успех или провал миссии. После того как вы выберете транспортное средство и снарядите его ракетами, пушками и прочими прикрасами на свой вкус (и такую возможность предусмотрели заботливые разработчики), можно приступать к уничтожению пришельцев.

Сразу после того как ваш самолет (с тремя «жизнями» в запасе) взлетает с взлетно-посадочной полосы вашей базы, начинается тактико-стратегическая часть игры. В течение короткого промежутка времени (обычно около 2-х минут) вы должны собрать гражданское население, разбегавшееся по городским улицам, и доставить в безопасные здания-убежища. Затем расставляете по ключевым местам артиллеристов-зенитчиков и спокойно ждете прилета инопланетян (а он, поверьте на слово, не замедлит быть). С прилетом последних стратегическая часть завершается и начинается безумный аркад-



Р Е З Ю М Е

B-Movie — качественная игра с отменной графикой и довольно интересной игровой концепцией. Но, к сожалению, чрезмерная переусложненность игрового процесса вряд ли позволит игре стать хитом для всех. В общем, как говорится в классическом советском фильме: «Есть ли жизнь на Марсе, нет ли жизни на Марсе, да какая, собственно, разница!», нравится — покупайте и играйте, а нет...

7.0



ный шутер. Летящие тарелки прут со всех сторон нескончаемым потоком. И все что вам остается, это с бешеной скоростью колотить по кнопкам джойстика, стараясь попасть хоть по кому-нибудь (или чему-нибудь). И так до тех пор, пока количество врагов не уменьшится до числа, более-менее поддающегося контролю. Кстати с врагами разработчики, на мой взгляд, слегка переборщили. Порой количество летающих, едущих и прочих негодяев настолько велико, что поневоле начинаешь жалеть, что у тебя одна голова, а не три. Конечно, многие скажут: «Что за шутер без обилия врагов?» Да, согласен! Но в случае с B-Movie налицо явный перебор. Игра вышла переусложненной. Некоторые моменты можно пройти только благодаря дикому везению. Немного исправляет ситуацию, превосходное управление. Корабль беспрекословно слушается клавиш джойпада. Реакция на команды практически мгновенная. Распределение функций по клавишам, тоже заслуживает похвалы. Все понятно на интуитивном уровне и во время игры нужные кнопки сами ложатся под палец. И заметьте, что речь пока что шла про цифровое управление. Аналоговое же вообще выше всех похвал, и этим сказано все.

Вот так плавно мы и добрались до технических подробностей. Без преувеличения скажу: **B-Movie** — одна из самых красивых трехмерных игр на PSX. Яркие, разноцветные текстуры, высокая детализация, освещение и тени, просчитываемые в реальном времени. Полностью трехмерный игровой мир, причем практически все объекты в игре (здания, мосты, деревья и т.д.) могут быть разрушены. Кстати, при создании игрового мира разработчики использовали весьма необычный подход. Дело в том, что уровни в **B-Movie** (в отличие от остальных игр) не ограничены в пространстве. Вы можете лететь в любом направлении, и ничто (вроде невидимой стены или непреодолимых гор) не задержит вас. Просто в конце концов вы вернетесь в точку, откуда начали свое путешествие (земля ведь, как известно, шар). Про звук не буду говорить из принципа. Слишком уж это личное дело.

Rushdown

ЖАНР: Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ: Canal + Multimedia
РАЗРАБОТЧИК: Canal + Multimedia
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: 2Extreme

Скажу откровенно: когда я впервые столкнулся с **Rushdown**, мне с трудом удалось побороть мучивший меня скептицизм и взяться за игру. Подумайте сами. Игра от начинающего разработчика, из Франции, да к тому же и на без того переэксплуатируемую на PlayStation тематику экстремального спорта. В общем, никаких иных чувств, кроме скептицизма, данная игра у меня не вызвала. И даже тот факт, что издателем игры выступила небезызвестная компания **Electronic Arts**, не смог окончательно развеять мои сомнения. Ведь даже гиганты с многолетним опытом работы не застрахованы от ошибок на непредсказуемом игровом рынке, и примеров тому множество. Однако в конце концов чувство долга пересилило (ведь если не мы скромные журналисты игровых изданий, то кто же еще?), и я недрогнувшей рукой сунул диск в чрево моей потрепанной приставки. И теперь спешу поделиться с вами, дорогие наши читатели, своими впечатлениями.

Похоже, что на этот раз ставка **EA** на темную лошадку оправдалась. Первый опыт французов на PlayStation (ранее **C+ Multimedia** уже успела засветиться на игровом рынке, выпустив пару игр для PC), да к тому же в новом для них жанре спортивного симулятора был на редкость успешным. Опровергая известную половицу про первый блин, который, как известно, комом. Игра получилась свежей, оригинальной, она обладает определенным шармом и, несмотря на некоторые недостатки (впрочем, вполне простительные), имеет все шансы на успех. И хотя место суперхита **Rushdown** явно не светит, игра, несомненно, заслуживает внимания. Однако здесь я, пожалуй, слишком забегаю вперед. Итоги ведь принято подводить в конце, так что давайте обо всем по порядку.

Как вы уже могли догадаться, игра посвяще-



на экстремальным видам спорта. Однако интересно не это, а решение французских разработчиков не ограничиваться одним видом спорта и разместить под одной обложкой целых три совершенно различных вида спорта, которые объединяет лишь одна черта, а именно полная и безоговорочная экстремальность. Из множества экстремальных спортивных дисциплин, появившихся в последнее время, привередливые французы сочли достойными появления в своем детище следующие: snowboard, mountain bike и kayak. И если со snowboard'ом, уже успевшим за последнее время набить оскомину, все ясно и без объяснений, то на двух последних видах спорта стоит остановиться подробнее. Mountain bike, или в просторечии горный велосипед, представляет собой гонки по пересеченной местности на специальных внедорожных велосипедах. То есть нечто вроде мотокросса, но вместо мотоциклов — велосипеды (и правильно, нужно быть ближе к народу!). В общем, презанятнейшая штука! И при этом весьма скоростная. На отдельных участках скорость моего велосипеда достигала 75-80 километров в час. Что, поверьте мне, вовсе не шутки. Тем более что, по уверениям разработчиков, игра делалась максимально приближенной к реальности. И это **Canal+ Multimedia**, вне всяких сомнений, удалось. Физическая модель в игре вполне соответствует реальности. В горку все едет медленнее, под горку — соответственно, быстрее. И, конечно же,



присутствуют неизбежные силы тяготения и инерции. Так что если вы на полной скорости решите войти в поворот, подобный трюк, скорее всего, закончится падением (или купанием в ледяной воде) вашего персонажа. Однако можете не волноваться: в представлении французских разработчиков, настоящие экстремальщики — ребята и девчата (да-да, есть в игре и персонажи женского пола) крепкие и даже после самых страшных падений и столкновений уже через несколько секунд вскакивают на ноги и как ни в чем не бывало продолжают гонку. Но это небольшое отступление от реалистичности разработчикам вполне можно простить (не кричал же никто по поводу немнущихся машин в **Gran Turismo**), и к тому же кому охота, скажите мне, на первом же повороте после старта выбыть из соревнований с напрочь переломанными костями. А от подобных явлений, особенно на первых порах, не застрахованы даже опытные игроки. Впрочем, управление довольно удобно, хотя распределение функций по клавишам довольно оригинально и потребует некоторого времени на привыкание. Хотя, надо отдать должное, разработчики предоставили игрокам возможность самостоятельно настроить управление, на свой вкус. Правда, весь вкус потенциального игрока, по мнению разработчиков, должен уложиться в пять фиксированных вариантов раскладки клавиш (три для цифрового и две для аналогового джойпада). Маловато будет, ну да ладно, бывало и ху-





же. А в целом управление неплохое (даже в цифровом варианте), реакция на команды быстрая, чувствительность хорошая. И к тому же есть поддержка Dual Shock. Так что обладатели этого в высшей степени полезного аксессуара смогут вдоволь потряться. Однако за всеми техническими разговорами я совсем позабыл о данном ранее обещании рассказать о том, что же такое kayak. Kayak — это такая небольшая лодка (не знаю, как вы, а лично я всю жизнь называл подобные суденышки байдарками), на которой некоторые безумцы сплавляются по стремнинам горных рек, постоянно рискуя напороться на какой-нибудь подводный, надводный или прочий валун. В общем, шансы на выживание — 65%. И хотя некоторые скажут, что это и есть настоящий экстремальный спорт, по-моему, это просто самоубийство. К счастью, с появлением телевизионных приставок прогрессивное человечество получило возможность наслаждаться подобными развлечениями, находясь в безопасности и уюте собственных жилищ. Захотел вплюнь перебраться через Тихий океан — пожалуйста! Спрыгнуть с небоскреба без парашюта — нет проблем! Однако вернемся к нашим «баранам». Настала пора рассказать немного о местах, где будут проходить соревнования. Целых пятнадцать трасс раскиданы щедрой рукой разработчиков по всему



земному шару. Африка, Америка, Европа, Азия и даже Япония. Всего пять локаций, в каждой три трассы (по одной на вид спорта). А каков выбор мест! Гора Килиманджаро, Алтай, водопад Виктория, джунгли Амазонии, руины Зимбабве, Бейджинг, река Колорадо и еще множество экзотических мест. Причем, по уверениям разработчиков, все трассы в игре сделаны в точном соответствии с реальной местностью и действительно существуют. Мне трудно подтвердить или опровергнуть это утверждение. Так как, к моему великому сожалению, за все годы жизни я не разу не уезжал из первопрестольной дальше подмосковного города Ступино. Что ж, оставим эти заявления на совести разработчиков и перейдем лучше к технике. Начну с графики. Скажу сразу, мне понравилось. Неплохие трехмерные модели, хороший подбор текстур, освещение и тени,



Хорошая, качественная игра, которая поможет нескучно скоротать часок-другой как поклонникам экстремальных видов спорта, так и обычным игрокам.

7.0



просчитываемые в реальном времени — в общем, весь джентльменский набор. А как выполнена вода! Это что-то! Во-первых, она прозрачная (при желании можно разглядеть дно), а во-вторых, по-настоящему течет. За одну только воду графике **Rushdown** можно простить все недостатки. А они, к сожалению, имеются. Слишком грубо отстраивается трасса, есть проблемы с камерой, точнее, не с камерой а с ее тугодумством и еще несколько мелких недочетов. Но в целом графика тянет на твердую четверку (по пятибалльной шкале). Немного о музыкальном оформлении. Музыка — она и есть музыка, тут уж кому что нравится. В игре представлена целая обойма мелодий, от джэнгла до фьюжн-рока в исполнении популярных французских команд. В общем, довольно мило, но на любителя.

Итак, игра разобрана практически по косточкам (насколько это возможно в рамках небольшой журнальной статьи), настало время для итогов и рекомендаций. **Rushdown** — хорошая игра. И несмотря на то что ее шансы попасть в элиту игрового рынка невелики, игра стоит внимания, а также потраченного времени и денег. Хорошее развлечение для всех поклонников экстремального спорта и не только для них.



Bloodlines

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: Radical Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4
АЛЬТЕРНАТИВА: Нет и не надо



Давным-давно, в прошлой жизни, на свете существовал, хотя и не был близок к процветанию целый интересный поджанр — полуспортивные игры без правил. Или с правилами, но обязательно с обилием мордобоя и различными смертоубийствами. В ту эпоху, эпоху восьми- и шестнадцатититных приставок, такие игры вовсю блистали и пользовались безграничной народной любовью. А особенно в нашей стране «желтых китайских картриджей». Восьмибитки прославились целой серией неспортивных соревнований, посвященных самым различным дисциплинам: хоккею, футболу, легкой атлетике и так далее. Участниками выступали учащиеся различных зарубежных общеобразовательных школ.

Происхождение этих шедевров так и не было окончательно выяснено. Впрочем, обилие иероглифов о чем-то тоже говорит, но рассказать о конторе-разработчике, к сожалению, не может. Я недавно, кстати, играл в одну из тех старых игрушек, золотое время

вспоминал. Интересность, надо заметить, просто огромнейшая, а multiplayer-то, multiplayer! Плевать, что управление заставляет часами плакать над его реализацией — все равно это просто улет! Такого сейчас нет.

А раньше было. Вот, например, **Megadrive** радовал прекрасным, веселым, бесконечно прикольным и в то же время жестоким **Mutant League**





Hockey. Непревзойденная вещь. И надоедала она очень и очень скоро. Потому что в ней было все. Жестокое избиение и убийства противников, преслабейшие персонажи, возможность подкупа судьи и много чего еще. Появившийся позже РС'шный **Hyper Blade** от **Activision**, также хоккей будущего, несмотря на свою трехмерность, смотрелся очень тускло и невыразительно после чумового, пусть даже старого и плоского **Mutant'a**. Удачным представителем редкой породы игр это творение так и не стало.

Несчастной PlayStation долгое время приходилось вообще обходиться без таких игр. Только сравнительно недавно мы получили футуристический **Dead Ball Zone**. И все.

Но нет. Печально известная своей халатностью и расточительностью канадская **Radical Entertainment** вознамерилась удивить всех PlayStation'овцев новым «симулятором жестокого спорта отдаленного будущего». И удивили. Мы думали, что будет лучше, а тут такое... Нет, вроде бы не особо все плачевно, даже вполне приемлемо, но как вспомнишь то, во что играли раньше...

Bloodlines. Хорошее название. Мне оно постоянно напоминает о вампирах, летучих мышах и здоровенных мужиках



с кнутами — одна из игр серии **Castlevania** (мегадрайвовская, по-моему) называлась именно так. О чем же эти **Bloodlines**? Сюжет совершенно обычен и непримечателен, но не в нем дело. Предыстория в подобных играх не нужна. Подумаешь, какая нам разница,



Для начал еще один вопрос. Я вообще очень люблю вопросы, вот только ответы редко слушаю. Скажите, любезные мои, вы любите треугольнички? Да, такие геометрические фигурки с тремя сторонами и тремя вершинами. Хорошо. А кружочки? А когда кружочков сразу три штуки? Отлично. Нет-нет, не думайте, я не больной и психиатру мне показываться пока что рановато. Если вы все-таки поиграете в **Bloodlines**, вы обязательно вспомните мои глупые вопросы. Знаете ли, игра грузится довольно часто и подолгу, а в это время вы наблюдаете на экране прекрасную картину: три маленьких кружочка и треугольничек (большой, если сравнивать с кружочками). Знаете, как вы их возненавидите!!! Сидишь, бывало, а тут появляется треугольник в сопровождении кружочков. Последние же то появляются, то исчезнут, то появятся, то исчезнут.

Cool! Я тащусь.

Не страшно?

Все еще думаете,

что я идиот,

а больных людей

надо лечить? Ничего,

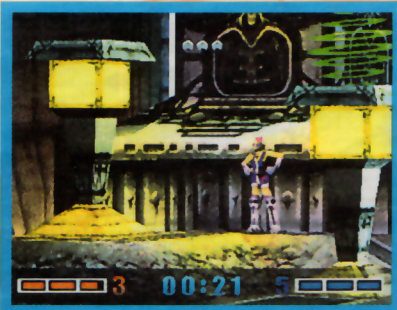
вспомните вы мои слова!

О, как вы возненавидите загрузки в **Bloodlines**!

Но не будем придирается к мелочам. Хотя загрузки — это не мелочь. Вот разве что я немного поиздеваюсь над именем одного из персонажей игры. Знаете, как его зовут? Хафка. Такой здоровый, весь из себя крутой мужик, очки темные нацепил, «струлять» во всех со страшной силой. Хафка. Представьте, вас бы так мама назвала! Хафка. Круто. Хафка. И еще

случилась ядерная война в 2010 году или же в 2028. Что только разработчики корячатся, изобретая очередную дурацкую историю? **Bloodlines**, я слышал, повествует о каких-то хранителях национальных обычаев и об их кровавых соревнованиях. Интересно? Ладно, сюжет побоку. Будем играть.





раз: Хафка. Все, я спокоен. Поиздевался. Теперь можно и поговорить по существу.

Bloodlines представляет вашему вниманию новейшую спортивно-неспортивную игру, в которой вы — одно из главных действующих лиц. Я не преувеличиваю — на площадке находятся всего два человека, два оппонента, один из которых — вы. Так что радуйтесь — ваш герой-спортсмен всегда в центре внимания публики. Только вот трибун на аренах нет, а значит, рев фанатов услышать игроку не придется.

Итак, первым делом вам надлежит выбрать персонажа, за которого вы собираетесь проходить игру. Ассортимент ходячих кусков мяса довольно велик: панки всякие, злобные девушки, негроидные негры и так далее. Есть еще такой персонаж, как Хафка, о нем я, кажется, уже что-то рассказывал (самую малость). Могу к его предыдущему описанию добавить много чего сверх того, но тогда, боюсь, наш драгоценный журнал просто улетит в мусорное ведро. Мы этого не хотим. Честно-честно. На экране выбора накаченных уродов можно заметить и массу пустых, затемненных «окон». В них помещаются дополнительные герои, которых предстоит «открыть» в процессе игры. После ее прохождения.

Персонажа выбрали, начинаем играть. Переносимся на арену для состязания и ловим себя на мысли, что ни черта не понимаем. Например, в правилах игры. Для облегчения «въезжания», как позже



выясняется, создан специальный tutorial, в котором все подробно рассказано. Прочтите его. Или послушайте меня. Второе, я надеюсь, для вас интереснее, а потому предпочтительнее.

На арене вы обязательно узрите несколько светящихся фиговин, у культурных людей называемых «маркерами». Цель — окрасить их в ваш цвет (пометить). У кого окрашенных маркеров больше, тот и победил. Противник, естественно, сопротивляется изо всех сил, «струлять» даже иногда (вам это также доступно). Выстрелы особого вреда, как ни странно, не приносят, зато броски... Они и являются основным средством борьбы с противником. Сразу это уяснить трудно, но это так. Дело в том, что одновременно только один из соревнующихся имеет способность к окрашиванию маркеров. При этом вокруг него распространяется незначительное свечение нужного цвета. Присвоить эту способность себе можно только после того, как вы надаете нахалу по репе. Подбежал и бросил. Теперь свечение вокруг тебя — сматывайся и занимайся окрашиванием. Любопытно. Но вот только желаемого интереса не вызывает. И играть надоедает ну очень быстро. С графикой и звуком вроде бы тоже все в порядке, но ничего особенного, впрочем, тоже нет. Довольно скучное творение. Не думаю, что вам понравится играть в **Bloodlines**, а потому не советовал бы тратить на него средства. Купите лучше леденец на палочке — это достойная альтернатива продукту **Radical Entertainment**. Но если же приспичило сыграть во что-нибудь такое, злобное и своеобразное **Bloodlines** вполне способен увлечь вас на полчаса.



Р Е З Ю М Е

Канадская команда **Radical Entertainment** вознамерилась удивить всех PlayStation'овцев новым «симулятором жестокого спорта отдаленного будущего», но сделать ей это не удалось. Игра способна увлечь вас всего лишь на полчаса, не больше. Довольно скучное творение, заслуживающее своей «среденькой» оценки.

6.0



R-Type Delta

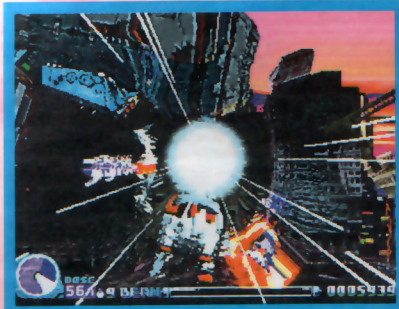
ЖАНР: Стрелялка
ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: Irem Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: G-Darius, R-Type (любой)

Д а... Дело было давным-давно, в самом начале моего игрового пути. Сколько лет прошло с тех пор?...

Так или иначе, первой моей игровой платформой был Spectrum ZX — легендарное, ныне ископаемое устройство. А мое знакомство с миром виртуальных развлечений началось именно с этой игры, чье имя остается для меня священным и по сей день.

R-Type... Как много в этом звуке! Трясушимися от волнения и радости пальцами я управлял маленьким космическим истребителем, поднявшимся на сражение с поистине неиссякаемыми легионами злодеев, супостатов, негодяев и просто подлецов, усевшихся в роботов, в стационарные пушки, в истребители, в межпланетные штурмовики... Бой был бесконечен и покой воистину мне лишь снился в короткие передышки между очередным налетом на вражеские позиции. И уже только потом, после **R-Type**, пошли все другие игрушки, игры и игрушечки... Как шли, так и идут по сей день, только лишь имя маленького неуязвимого героя не потускнело в серой массе бесконечных изданий больших и маленьких фирм.

Видимо, я был неоригинален в моей нежной сердечной склонности к **R-Type**, ибо неутомимые разработчики, столь чуткие к любым проявлениям любви к играм и не менее падкие на подстановку цифры 2 к популярным названиям. Так или иначе, приключения космического героя неустанно переделывались, перерабатывались и перештамповывались. Порой удачно, а чаще — совсем наоборот. Из этих «порой» впоследствии развились всевозможнейшие космические симуляторы, вплоть до самых современных и крутых, подобных **Colony Wars**, которые совсем далеко отошли от изначальной стилистики **R-Type**. Но народная любовь не ослабевала, что провоцировало все новые и новые издания. Так продолжалось до наших дней. И вот совсем недавно **SCEE** возьми да выпусти новый опус с интригующим названием **R-Type**



Delta. «Хммм... Что бы это могло быть?» — подумал я, беря в руки диск и вставляя его в родимую SPS. Надо сказать, что особой эйфории я не испытывал, ибо горький опыт давно научил меня, что римейки редко бывают достойны оригиналов. Короче говоря, суеверного трепета перед магическим сочетанием букв у меня не было, но определенный «познавательный» интерес присутствовал.

Р Е З Ю М Е

Брррр... То, что для одних развлечение, для других — откровенный ма-разм. Вообще-то на дворе 1999 год, и хочется посоветовать господам разработчикам почаще заглядывать в календарь. Одним словом, игра исключительно для любителей антиквариата и ярых коллекционеров серии R-Type.

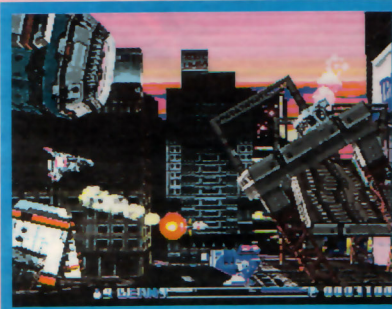
4.5

То, что я увидел, произвело на меня, мягко говоря, сильное впечатление. В частности, я позавидовал разработчикам: например, мне часто в жизни не хватает наглости. В суровой реальности это свойство подчас очень полезно. Ну так у господ разработчиков его хоть отбавляй! А как еще иначе объяснить тот потрясающий архаизм RTD, тем что они не знают какой год сейчас на дворе, что ли?!



Конечно, можно предположить, что это искусная стилизация под старину, но до искусной стилизации ЭТО не дотягивает. Скорее, просто обыкновенная халтура.

Начнем с графики. Такое впечатление, что программировали проект для Dendy, а не для великой и могучей SPS. Это все может быть и трехмерно, и ярко, и т.п., но все то, что хорошо было года 3 назад, сейчас, мягко говоря, смотрится неадекватно. Фактически, игра двухмерна. Полет происходит в одной единственной плоскости, с возможностью перемещения лишь вверх-вниз, вперед-назад в пределах одного экрана. По маршруту вас ведет некий автопилот, так что ни вернуться назад, ни пролететь вперед, ни залететь в-о-о-о-он за то здание не представляется ни малейшей возможности. Трехмерность проявляется в том, что за одними небоскребами виднеются другие, а иногда становятся видны перспективы перекрестков и развилок. ВСЕ! Палитра содержит фактически одни открытые цвета, никаких полутонов и гладких переходов не предвидится. По гамме напоминает что-то нелепое, детское, анилиновое. Сам процесс не изменился с того первого раза, как я играл в эту игру (то есть это было лет 6-7 назад). Все тот же корабль, летящий слева направо и легион легионов врагов (все тех же роботов да пушек). Все они непрерывно стреляют, так что весь экран непрерывно сверкает и пульсирует. Не смешно, потому что неосторожно. Постоянно подбираются новые бонусы и power-up'ы, которые, впрочем, ничего, кроме мельтешения, не добавляют. Теоретически можно выбрать из нескольких разных истребителей, если бы они не были ТАК похожи. Вспоминая остальное оформление игры (опции, звуки, заставку, сюжет), поражаешься, до какой степени разработчикам удалось вжиться в атмосферу ушедших годов. Они совсем забыли, что нужно не опускаться до уровня пройденного, а поднимать это пройденное на качественно новый уровень.



Tai Fu

ЖАНР: 3d action/adventure
 ИЗДАТЕЛЬ: Activision
 РАЗРАБОТЧИК: Dream Works Interactive
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 АЛЬТЕРНАТИВА: Fighting Force

Н е секрет, что восточные мастера рукопашного боя, умудренные опытом духовного самосовершенствования, при создании своих школ единоборств черпали вдохновение из самого щедрого и поистине неиссякаемого источника — от матушки-природы. Озарение приходило с самых разных сторон: к примеру, один монах, долгое время искавший ключевой принцип движений, который обеспечил бы наиболее полную гибкость и защиту воина, сидел и созерцал заснеженную ель. Шел снег, и на ветках собиралось все больше и больше белых хлопьев. Под их тяжестью ветки должны были бы обязательно сломаться. Но вот монах увидел, что постепенно сучья наклоняются все ниже да ниже, пока снег сам не соскользнул с иголок, а ветки не вернулись в исходное положение. Когда монах это увидел, то его осенило: вот же он — главный принцип правильных движений при сражении! Так родилась одна из школ китайских единоборств. Само собой, что наблюдение за самыми разными живыми существами (начиная от обезьян и кошек и заканчивая богомолами и журавлями) приводило к не менее впечатляющим результатам. Гибкость, ловкость и подвижность, естес-



твенно присущая самым разным представителям фауны, становилась отправной точкой для разработки стилей борьбы и гимнастики. И так, видимо хорошо помня эту связь между ловкими зверями и наблюдательными людьми, **Dream Works Interactive** создала игру о человекоподобном воине-тигре, в совершенстве владеющим кунг-фу и сражающемся с вполне подходящей для тигра ловкостью. Впрочем, Тай Фу (так зовут главного героя, за которого и предлагается играть) — не один в игровой вселенной. Помимо него, представителя клана тигров, существуют еще шесть других: клан благородных журавлей, воинственных леопардов, мирных панд, безумных обезьян, грубых и злобных кабанов и, естественно, группировка главных злодеев, представленная

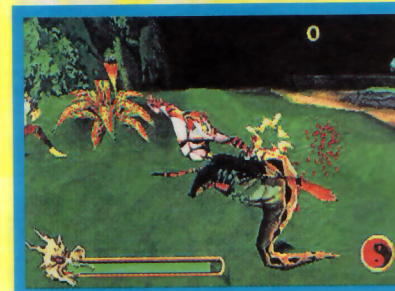
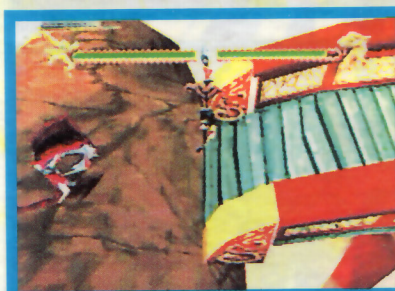
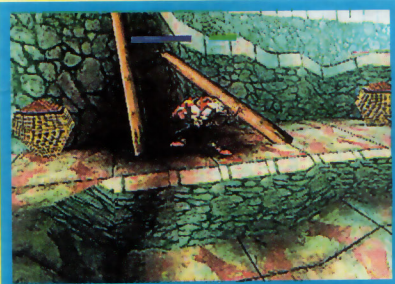


драконами и змеями... Ах, да, чуть не забыл о мудрых богомолах, хранителях Тайного Знания. Один из них, видимо, самый мудрый и благочестивый, встретит вас в развалинах храма Тигров. Этот «насекомый» будет учить вас использовать присущую каждому живому существу внутреннюю энергию, называемую Чи. (Позволю себе небольшое отступление: то, что здесь названо Чи, является китайским эквивалентом индонезийского понятия Мана, которое сейчас чрезвычайно активно употребляется во всех играх, где присутствует хоть малейший намек на магию и обозначает именно магическую энергию). В дальнейшем вы сами сможете совершенствовать эти способности, которые в свою очередь, будут проявляться в возможности «скастовать» какой-нибудь fireball, молнию или же мощный направленный энергетический удар...

Да, а ведь вы, кстати, еще даже не знаете, на ком и почему вам придется применять все эти зверства. Сюжет прост, как.... Как правда. Злойный Мастер Драконов предложил князю змей поддержать его в войне против всего белого света с целью овладения властью и богатствами. Тот, естественно, согласился, и союзники с успехом вынесли все остальные кланы, кроме вашего, впрочем оставшегося в лице единственного живого представителя, т.е. вас, господин Тай Фу. Отсталые же кланы рассеялись, озлобились и стремительно деградируют. И так, цель ясна — вернуть мир и покой на некогда благоденствующие земли.

Tai Fu имеет логичную поуровневую систему, которую можно распределить по эпизодам. В конце каждого вас ждет Босс, соответствующий основной массе животных-врагов на предыдущих уровнях. То есть, к примеру, на первых четырех это будут в основном змеи, а в конце вас ждет здоровенный Аспид. Смысл



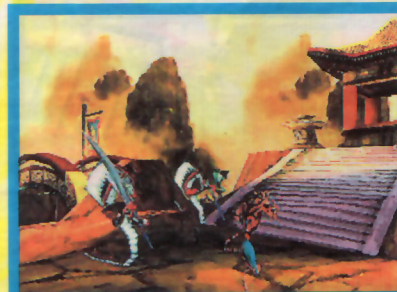


уничтоже-
ния противни-
ков не сводится
только к тотальному мас-
сакру, но попутно обладает меркантиль-
ной мотивировкой: победив очередного
босса, вы обучаетесь тем приемам борь-
бы, которые свойственны побежденной
школе. Скажем, расправившись с лео-
пардами, вы получите возможность со-
вершать такие же быстрые и стремитель-
ные прыжки, как и они, а после обезьян
вам станет доступно их умение перека-
тываться. От одного босса можно по-
заимствовать до десяти движений.
Все битвы с вашей стороны происходят
врукопашную (в то время как враг может
быть вооружен). Разумеется, разумно бу-
дет посмотреть, как соотносится мордо-
бой в **TF** с файтингами. Различие жанров
сказывается уже в том, что в **Tai Fu** сра-
жаться не то что бы легко... не интелле-
туально как-то. При желании можно дер-
жать одну кнопку и обрабатывать врага,
как грушу. До смерти. И вам еще будут
комбы защитываться. На самом деле
комбы действительно есть и не ограни-
чиваются одной кнопкой, но до уровня
какого-нибудь Tekken они, конечно же,
не дотягивают. Иной раз создается впе-
чатление какой-то крайней степени без-
думности процесса сражения. Как я уже
говорил, единоборство может сводиться
к тыканью одной кнопки, причем на
экране происходит неясное мельтешение
фигур, сопровождающееся резким дры-
ганьем чьих-то конечностей, брызгами
крови и соответствующим хрустом. Мо-
жет, выглядит это и смачно, но все же

несколько
поднадоедает.
Хотя, конечно,
своеобразные приколы
присутствуют: поскольку среда частично
интерактивна, то о голову врага можно
разбить светильник. А еще его, родимо-
го, можно избить до полуобморока, а по-
том нежно взять под белы ручки и
швырнуть в другого врага/в пропасть/в
болото/на шипы/об стенку головой/в
большой медный гонг (нужное подчер-
кнуть). Я лично просто предпочитаю ак-
куратно уложить в костер и уйти по
своим делам. Одним словом, при жела-
нии есть целых 20 уровней, на которых
можно в совершенстве постигнуть искус-
ство изничтожения противников. Но не
стоит забывать о том, что богомол рас-
крыл вам ваши сверхъестественные спо-
собности, которые, как говорилось вы-
ше, дают свои плюсы (иной раз бывает
приятно парализовать противника и на-
нести ему 16 ударов по нижней челюсти,
не получив сдачи). Восполнение Чи-энер-
гии происходит за счет различных бону-
сов или же за счет удачно проведенных
(то есть зафиксированных) комб.
Помимо боссов, на уровнях периодичес-
ки встречаются места, на которых тебе
объявляют о том, что, дескать, путь даль-
ше закрыт, пока не уложишь пятерых зло-
деев. Камера принимает положение,
адекватное ситуации классического фай-
тинга, и начинается очередное побоище.
Довольно часто такие стычки происходят
на местах, подобных узким мостам над
пропастью (вариант — бревно над боло-
том), что приводит к плачевным послед-

ствиям для особенно увлекающихся игроков. Кстати говоря, стоит вспомнить одну достаточно любопытную особенность, которая оживляет в памяти достославный **Tenchu**: к спящим врагам можно подкрадываться и отправлять в мир иной одним точным смертельным ударом. Кардинальным образом это на игровой процесс не влияет, хотя интереса добавляет. К несчастью, в целом можно охарактеризовать игровой процесс как занудный. Жанр игры можно охарактеризовать кратко, но метко: прыг-скок-ой-ой-ой. С уровня на уровень — все те же прыжки, одни и те же приемы, дежа вю, дежа вю... Какой-то особенной зажигабельностью игра не отличается, увлечь, да так чтоб с головой, у нее вряд ли получится. Хотя вполне можно предположить, что вследствие ее легкости и быстрой воспринимаемости ее можно просто пройти на одном дыхании. Кстати говоря, по прохождению появляется возможность вернуться на начальные уровни, для того чтобы посетить места, доселе недоступные. Касаясь темы планировки уровней, приходишь к выводу, что сделаны они действительно на все пять баллов. Продуманность высочайшего класса, добротная трехмерность, сложная многоуровневая структура с соответствующей подборкой интерьеров. В этом отношении упрекнуть разработчиков не в чем: уровни сконструированы прекрасно. Каждый из них обладает четко продуманным графическим оформлением, адекватно воссоздающим настрой, соответствующий уровню. Цветовая палитра джунглей,

гор, храмов и крепостей поражает сочностью и красочностью. Прекрасно, что авторы игр еще не разучились работать с красивыми и сложными текстурами. Отдельных дифирамбов заслуживают эффекты, подобные горным водопадам и болотным трясинам. «Живые» текстуры не уступают по качеству и силе воздействия и исполнения наилучшим образцам жанра. Световые эффекты, подобные лучу солнца, пробивающемуся сквозь ветви, достойны оценки «отлично». И при всех этих достоинствах поистине странным выглядит поведение камеры. Она действует более чем своеобразно. Нет, она не то чтобы плохо запрограммирована, нет... Но она, например, просто не дает оглядеться вокруг, оценить ситуацию и спланировать дальнейшее движение. Фактически, она статична, то есть при всей подвижности она имеет строго определенные точки обзора, между которыми плавно передвигается. Временами она, конечно, ведет обзор с вполне адекватных точек, что приносит некоторое облегчение. Управление, которое столь часто обламывает игроков именно в паре с камерой, подтверждает это наблюдение и в этот раз. Временами оно «вполне», а временами не очень. По общему игровому настрою и другим игровым особенностям **Tai Fu** напоминает старый добрый **Final Fight**, а как это расценить — в плюс или в минус, решайте сами. Так или иначе, **Tai Fu** не является ни шедевром, ни провалом, но вполне сможет вас развеселить в свободные часы.



Р Е З Ю М Е

Графически очень красиво сделанная игра, особенно хорошо смотрится в статике. Несколько «водянистое» впечатление производит занудность происходящего, проявляющаяся в определенной недоработке процесса сражения и в общем однообразии игрового действия. Хотя шедевром это назвать трудно, игра вполне воспринимаема и заслуживает положительной оценки.

6.5



САМЫЙ СКАНДАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ

журнал компьютерным жулиганов

ХАКЕР

#2/99

Как поиметь
девочку из
Интернета

Хакнутая
подземка

Глушим телки

Снимается кино:
Resident Evil

Как закрыть
неприятельский
сервер



Второй
номер
в продаже
с 10 марта

NHL Face Off 99

И

гровое сообщество издавна делится на тех, кто обожает спортивные игры, и тех, кто нет. «Виртуальных спортсменов» в свою очередь можно условно отнести к двум лагерям: одни очень любят настоящие симуляторы, где соблюдаются все правила, ведется четкая статистика и тому подобное; другие же наоборот фанатеют от разных необычных видов состязаний и отсутствия привычных судей и других форм соблюдения установленного порядка.

Хоккей — это одно из лучших командных состязаний и к тому же очень жестокое. Одетые в шлемы и панцири крепкие ребята,

вооруженные клюшками, — все это говорит о чрезвычайной брутальности. В этом виде спорта есть множество строгих правил и строгих ограничений, позволяющих избежать многочисленных увечий и тяжких телесных повреждений. Но народ нынче дикий пошел, он

желает зрелищ, полных насилия и крови... Конечно же, ни одна федерация, лига, команда не согласится удовлетворить такое желание масс. Тут-то на сцену и выходят наши незабвенные разработчики видеоигр. Надо мясо и кровь в спорте — их есть у нас...много! Любите серьезный спорт — у нас есть и такое! Самые же хитрые совмещают и позволяют включать/отключать правила, увечья и даже поединки на льду. **Studio 989** относится к последним, а **NHL Face Off 99** — веселенький мутант, где каждый сможет получить от хоккея то, что пожелает.

Мировому господству любимой PlayStation немало способствовало наличие огромной библиотеки спортивных и околоспортивных игр. Стоит также заметить, что хоккей для Sony получался особенно хорошо. Да и вообще, переложение этого состязания в виртуальную форму почти всегда было успешным — слишком



уж увлекательный вид спорта, в котором не каждый может поучаствовать.

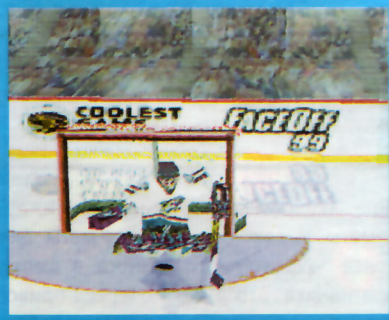
989 Studios будет нелегко, ибо конкуренция среди хоккейных симуляторов очень высока, на ум сразу приходит замечательный **NHL 99** от **EA**, с которым все и будут сравнивать **NHL Face Off 99**. Разработчики выпускают уже третью версию своего видения спорта, каждый раз немного улучшая игровой процесс, графику и состав хоккеистов. Но есть ли шанс победить «мастеров симуляторов» **EA**?

У **NHL Face Off 99** есть все составляющие успеха. Во-первых, **989 Studios** купила лицензию у НХЛ, а это означает, что все команды и большинство известных хоккеистов будут под вашим началом сражаться за победу кубка Стэнли. Более того, в игре есть различные сборные, среди которых особо стоит отметить мировую сборную США и сборную из команд Западного/Восточного побережья (США, естественно), куда входят только сильнейшие игроки, которых практически невозможно победить. Можно заняться переводом спортсменов из команды в команду; неугодных из состава клуба разрешается отправлять «в отставку», но самое любопытное, ставшее уже традиционным — создание собственного суперхоккеиста.

Модели игроков и их анимация были полностью переделаны — все теперь выглядит куда реалистичнее, чем в прошлых версиях.



ЖАНР: Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ: 989 Studios
РАЗРАБОТЧИК: SCEE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4
АЛЬТЕРНАТИВА: NHL 99



Особенно хочется похвалить анимацию: обратите внимание на вратаря — его теподвижения выше всяких похвал. Введено множество различных визуальных эффектов: хоккеисты отбрасывают множественные тени, лед отражает свет, и все это очень и очень симпатично. Переделка коснулась и спортивных арен, были добавлены различные детали — флаги, символика команд, лампы, свисающие с потолка. Разработчикам хорошо удалось передать габариты стадиона: перед началом матча, постепенно снижаясь с потолка по спирали, камера показывает ряды зрителей, команды и табло со счетом — арены просто огромны.

В игре существует пять фиксированных видов происходящего — на уровне поля, сверху, более удаленный вид сверху, сбоку и по диагонали. К сожалению, все эти установки не слишком удачны — камера находится то слишком близко, то слишком далеко, поэтому лучше вообще не трогать и играть с преустановленным видом. Будем надеяться, что в следующем году 989 Studios сделает управляемую игроком камеру.

В **NHL Face Off 99** отличное звуковое сопровождение. Известные в США ведущие спортивных программ Mike Emrick и Darren Pang точно и своевременно комментируют происходящее на льду, что не может не вызвать восхищения, ибо все происходит чрезвычайно быстро. Также присутствуют привычные крики, свист и улюлюканье толпы, а также другие симпатичные эффекты, среди которых особенно запоминается предшествующего матчу пение всем стадионам гимна США.

NHL Face Off 99 позволяет играть, используя аналоговый джойстик Dual Shock, что значительно улучшает впечатление от игро-



вого процесса. Каждый удар, столкновение и падение отдается вибрацией различной мощности и прекрасно дополняет происходящее на льду. Однако хоккеисты не очень отзывчиво реагируют, когда вы предлагаете им изменить направление движения. Хорошо хоть с пасами проблем нет — четко и без проблем. Оригинальная находка разра-

Модели игроков и их анимация были полностью переделаны.

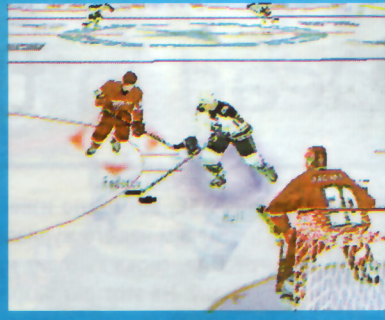
Обратите внимание на вратаря — его теподвижения выше всяких похвал.

Введено множество различных визуальных эффектов — хоккеисты отбрасывают множественные тени, лед отражает свет...

ботчиков: теперь есть возможность отдать приказ об изменениях строя и типа атаки, не заходя в меню. Нажатие одной кнопки — и команда быстренько перестраивается в нужную формацию.

С симуляторами хоккея на PlayStation все нормально. К сожалению, у **NHL Face Off 99** слишком много маленьких недочетов, которые портят общее впечатление, особенно если сравнивать эту игру с таким шедевром, как **NHL 99**. Возможно, следующая версия будет более успешной. Пожелаем 989 Studios успеха.

6.0



К великому огорчению, искусственный интеллект компьютера необычайно слаб, что заметно уменьшает удовольствие от игры. Ваши товарищи по команде никогда не могут нормально рассредоточиться перед сбрасыванием. Команда противника практически не меняет тактики и всегда проводит атаки по одному и тому же сценарию: заполучив шайбу, компьютер бездумно прет напролом, пытаясь забросить ее сквозь ваших игроков и вратаря в ворота. Иногда противник пасует своему хоккеисту, который просто стоит в углу и ждет, пока «откроется» кто-нибудь из со товарищей. В это время по нему можно хоть на бульдозере проехать — спортсмен не двинется ни на миллиметр...

Компенсировать проблему призван multi-player. Игра предлагает возможность матча против живого соперника на одной машине или, соединив две PlayStation вместе, поединку вчетвером. Забавно и очень стандартно.

В конечном итоге получилась неплохая игрушка. Веселая, озорная, очень быстрая — в меню настроек можно заставить хоккеистов летать в прямом смысле слова по льду, выставив максимальную скорость. Для любителей жестокости, о которых говорили выше существует возможность отключить неудобные правила, забортовать игрока так, что он на несколько игр попадет в больницу, а также устраивать поединки на кулаках, где предстоит «замочить» оппонента.

«Серьезным фанатам» спортивных игр, а особенно хоккея могу порекомендовать **NHL 99** от EA, который остается самым лучшим симулятором этого состязания. Остальным — попробовать перед приобретением.



Dead in the Water

ЖАНР: Гонки со стрельбой
ИЗДАТЕЛЬ: ASC games
РАЗРАБОТЧИК: ASC games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: Twisted Metal, Vigilante 8

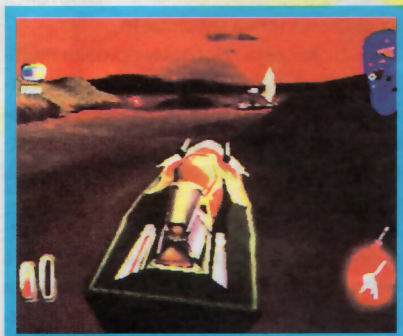
Компания **ASC**, возможно известная читателям нашего журнала по игре **One**, снова выходит на тропу войны. На этот раз разработчики представляют на наш суд свой вариант смеси **Carmageddon**, **Twisted Metal** и **Vigilante 8** — жесточайшую гонку/побоище на катерах под скром-

Нинтендорлену» в виде **Dead in the Water**. Как уже можно догадаться, здесь предстоит рассекать многочисленные резервуары, наполненные H₂O, преследуя две цели.

И первая из них — уничтожить всех противников. Ах, вот неожиданность! Тем не менее, как гласит предыстория, каждый год тринадцать самых отчаянных бойцов (читай: головорезов) собираются с единственной целью — покорив семь морей, найти таинственный приз. Для этого совсем необязательно уничтожать мировой флот — противники с честью его заменят и приложат все силы, чтобы сходить с вашего судна и «Титаника» на дне океана было абсолютным. В качестве контрмеры можно предложить следующее: потопить их первым. Просто, неоригинально, но чертовски увлекательно.

Покупают разные огромные пушки, пулеметы и еще бог-знает-что-меты для более эффективного разноса в щепки противника. Это в свою очередь приводит к получению еще большего заработка, на который можно купить кучу оружия — порочный круг!

Когда же надоест топить компьютер, на сцену выходит лучший друг/сосед/родственник. Проведя многие минуты в тренировках, он думает, что готов к поединку. Пока, правда, не подозревает, что вы сохранили свою накрученную лодку из одиночной игры на карточку памяти и вот-вот загрузите ее для «домашнего» использования... а это подразумевает, что все купленное ранее вооружение останется и даст определенный перевес. Стоит также заметить, что при режиме игры вдвоем экран делится горизонталь-



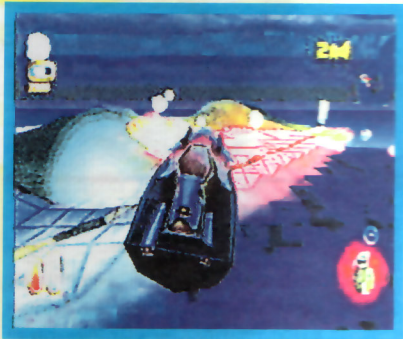
ным названием «Почивший в воде»). Напомню вкратце основной смысл подобных игр. Совершенно никого не волнует почему, абсолютно не важно, где и когда, но принципиально важно понять, что во всех вышеназванных произведениях вам предстоит, перемещаясь на различных транспортных средствах, уничтожить всех противников. При этом дозволенно использовать все подручные (подколесные) средства аннигиляции, калечить окружающий мир и отрываться на полную катушку, наслаждаясь этим процессом.

ASC решили подойти к вопросу серьезно. Как известно любому счастливому обладателю PlayStation, на приставке нет ни одной более или менее приличной гонки на лодках! Какой позор и ужас, особенно если учесть, что конкуренты давно резвятся на волнах и потешаются над нами! Так что, четко наметив двух зайцев, которых можно легко прихлопнуть вместе, разработчики решились спустить на воду свой «ответ

Цель номер два, а по совместительству и режим номер два — обычные гонки. Генцид врага здесь не самоцель, а лишь подспорье в ее достижении. Поясню. Гоняете себе кругами по трассам, пересекаете различные check point'ы и хорошо себя чувствуете. Однако противники не дремлют и всячески стараются догнать и перегнать вашу посудину, при этом нисколько не гнушаются постреливать в корму торпедами, пулеметами или еще чем... Естественно, нормального человека это сильно бесит, и он начинает использовать имеющиеся средства для предотвращения такого безобразия. Но цель при этом — приехать первым по окончании оговоренного количества кругов. В любом случае выполнение поставленных задач (уничтожение противника, например) хорошо оплачивается. Призовые деньги, как говорят, можно положить в банк и копить, получая проценты, однако настоящие мачо накручивают свои лодки до полного умопомрачения.



но или вертикально пополам. Пустячок, но приятно. Когда жертва взмолился о пощаде, можно будет сходить к друзьям и, подключив две PlayStation вместе, устроить групповое побоище, а правила, понятное дело, остаются без изменений. Раз уж вопрос вооружения стоит так остро, поговорим о представленных в игре видах смертоубийственных приспособлений. Абсолютно все корабли начинают соревнования, вооруженные стандартным пулеметом. Убийственная сила

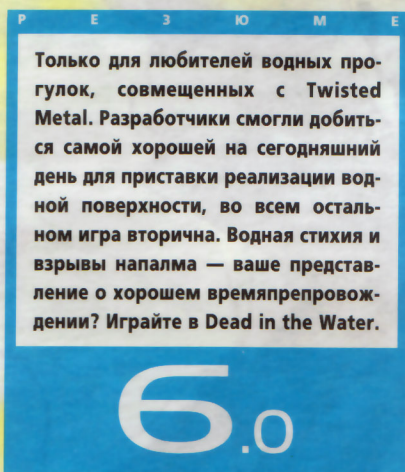


равна нулю, зато боезапас никогда не кончится. На поле боя же плавают/парит над водой таинственное нечто, производя наплыв на которое, вы получаете разные приятные бонусы. Среди наиболее приятных — ускорение, самонаводящиеся торпеды, ракеты и мины. Есть, конечно же, и другие, но лучше сами посмотрите.

Говоря о «сюжете», автор упомянул тридцать участников. Каждый имеет свой портрет и лодку, которые имеют ряд характеристик: скорость, скорость разгона, броня и вооружение. Хочется сразу оговориться про пункт о вооружении. Все начинают игру с одинаковым базовым пулеметом, мощность которого у всех одинакова. По остальным параметрам корабли не сильно разнятся. При выборе «героя», однако, об этих характеристиках можно на время забыть, ибо персонажи очень и очень колоритны. Каждый представляет портрет, выполненный в комическом деформированном стиле (голова больше всего остального). Среди прочих здесь есть и команда девочек, одетых откровеннее Памелы Андерсон, секретный агент 00Н, дуэт голубоватых качков и другие. Транспортные средства под стать водителям: у агента это машина-подлодка (как в фильме про Джеймса Бонда «Шпион, который меня любил»), пиратский корабль, катамаран и другие.

Раз речь зашла об изображениях, то продолжим о графической части. Здесь все на удивление хорошо. В **Dead in the Water** очень симпатичное освещение,

все четко, практически без выпадения полигонов, но главное — очень-очень быстро, что немаловажно для игр этого жанра. Главная же гордость разработчиков — трехмерная вода. И их можно поздравить, так как на PlayStation такой хорошей реализации H2O еще не было. Особенно хочется отметить волны. Взрыв в воде порождает огромный всплеск, который выглядит вполне реалистично и даже может перевернуть корабль!



Уровни, на которых происходят сражения, присутствуют в количестве десяти. Они довольно разнообразны и насыщены объектами, которые легко можно разнести в щепки. Понятное дело, что уничтожение окружающей среды премируется деньгами, а к тому же просто приятно для измученного памятниками Церителли городского жителя. Например,

на гонконгском уровне можно разнести в пыль небоскребы, которые опростетчиво близко расположены к воде. Внесем лепту в улучшение любимого города!

Таким образом, мы добрались до проблем в области управления. Кнопки задействованы все, причем в меню настроек можно легко поменять их конфигурацию, здесь же выбирается сложность и ряд других параметров. Начинается заезд, жмешь вперед — поехали. И пока судно движется по прямой — проблем не возникает. Попытка поворота, и... лодка выполняет маневр лучше любого автомобиля, т.е. практически никаких заносов. Реализма ноль, зато не раздражает во время интенсивных поединков. Разработчики, видимо, тоже ломали голову над этой проблемой и решили компенсировать спокойное, отзывчивое управление на странный лад. Корабль попадает на волну и, вертясь волчком, плывет, куда ему одной хочется. Раздражает чрезмерно.

Немного хочется сказать про музыку. Стандартная подборка тяжелой, быстрой, адреналиновой гитарной рубиловки, под которую так приятно всадить парочку ракет в противника. Ничего запоминающегося.

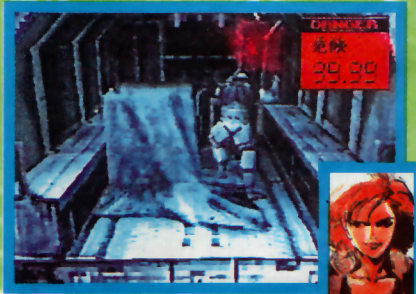
Итого. Хорошая, добротная игра, не без проблем, главная из которых — ее вторичность по отношению к трем частям **Twisted Metal** и **Vigilante 8**. Порекомендовать однозначно нельзя, но если вам нравятся гонки на воде и вышеупомянутые игры, посмотрите — разочарованы не будете.



Metal Gear Solid

Очень-очень редко, наверное, один раз в 2-3 года, на ту или иную платформу выходит такая игра, которая моментально меняет все наши представления о том, что такое видеоигры и какую роль они могут играть в нашей повседневной жизни. Причем меняют они их настолько радикально, что полноценное осознание значения произошедшего приходит к нам лишь спустя определенное время. В свое время такой эпохальной игрой стал **Resident Evil**, который мы поначалу сравнивали с **Alone in The Dark** и в котором мы все находили целый ряд недостатков, которые якобы не давали ему права занять достойное место в списке самых значительных

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РАЗРАБОТЧИК: Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: Syphon Filter, Final Fantasy VII

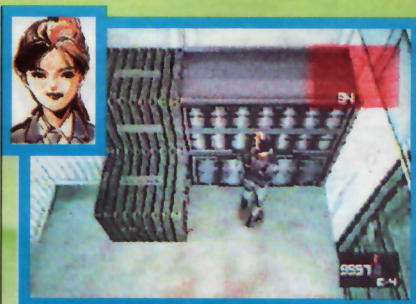


достижений, которых смогла добиться индустрия видеоигр. И только спустя некоторое время до всех нас дошло, что та еще далеко не самая совершенная игра на самом деле являлась по-настоящему эпохальным произведением, равного которому по своему эмоциональному воздействию и сегодня будет очень трудно найти. Второй же игрой на PlayStation, которой действительно удалось сделать с играми то же самое, если не больше, стал описываемый здесь проект **Metal Gear Solid**, который при первом знакомстве может показаться всего лишь еще одним, пусть и оригинальным, но все-таки довольно обычным боевиком, которых на PlayStation насчитывается просто невероятное количество. Однако стоит вам пройти эту игру до конца, переварить все то, что вы смогли ощутить во время ее прохождения, и вам сразу станет понятно, что только что вам посчастливилось прикоснуться не просто к очередной хорошей игре, а к нечто гораздо большему. Все дело в том, что описываемый здесь и знакомый уже наверно многим из вас **Metal Gear Solid** — это не просто тот шпионский боевик, который нам обещала в свое время сделать японская компания **Konami**. Эта игра, сразу замечу, не лишена своих

недостатков, является очень редким примером того, как можно из обычных полигонов, текстур, звуков, музыки и набора уровней сделать настоящее произведение искусства, которое по эмоциональному воздействию на игрока порой опережает и современную литературу, и современный кинематограф, и абсолютное большинство всех современных игр. Иными словами, именно **Metal Gear Solid**, как никакая другая игра, на сегодняшний день показывает то направление, в котором в дальнейшем будут развиваться знакомые нам игры. В них вы уже не встретите одной лишь глупой стрельбы и простого набора головоломок, как в каком-нибудь несчастном **Tomb Raider**'е. В них вы уже не встретите просто хорошей истории, прикрывающей пустоту игрового процесса, как в какой-нибудь **Final Fantasy**. И в них вы уже не будете просто тупо любоваться красотой и мощностью «движка», как в каком-нибудь **Crash Bandicoot**'е. Более того, после знакомства с **Metal Gear Solid** вы, надеюсь, поймете, что в действительно передовых играх сегодня уже недостаточно просто создать эффект присутствия и нужную атмосферу, как это

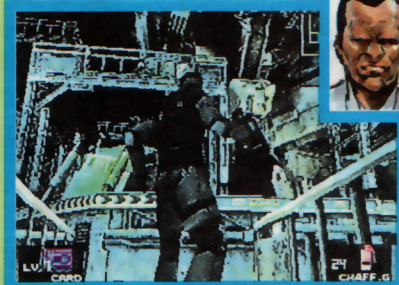


было сделано несколько лет назад в том же **Resident Evil**. В играх уже недалекого будущего все эти четыре элемента будут гармонично дополнять друг друга и, в конце концов, дарить игрокам целый спектр различных ощущений, рождающих совершенно новое понимание сущности видеоигр. И первым примером такого подхода к созданию игр, в которых ни один из ее элементов (игровой процесс, графика, сюжет и атмосфера) уже не играет главенствующую роль, стал именно **Metal Gear Solid**, о котором в свете его недавнего выхода в Европе мы сегодня и поговорим. Но если все-таки постараться выделить из этого произведения одну, но самую яркую составляющую, то ей, несомненно, станет сюжет, в котором его создатели решили затронуть гораздо более серьезные и «взрослые» темы, чем в какой-нибудь другой видеоигре. Но они, слава Богу, не стали ограничиваться лишь этим. Все дело в том, что за созданием данной игры стоял теперь уже известный на весь мир Hideo Kojima, который вот уже на протяжении 10 лет с завидным постоян-



ством пытался создавать игры, наделенные таким же богатым сюжетом, как и современное кино. И в этом он сумел преуспеть намного больше, чем все остальные. Однако тот факт, что до **Metal Gear Solid** и до выхода PlayStation этот талантливый дизайнер использовал в своих произведениях популярную в Японии рисованную графику, которая в глазах европейцев (и не без особых стараний американской компании **Disney**) могла быть использована лишь для чего-то несерьезного и детского (согласитесь, при одном упоминании слова «мультфильм» в наших головах моментально возникает ассоциация с сериалом «Ну, погоди!» или крокодилом Геной с Чебурашкой, но никак не с чем-либо серьезным и масштабным, нацеленным на более взрослую аудиторию), не один раз останавливал **Konami** от переводов его игр хотя бы на английский язык. Именно поэтому такой весь полигонный и трехмерный **MGS** и кажется нам сегодня чуть ли не первым его проектом, хотя до него в Японии от этого автора была выпущена еще пара-тройка не менее ярких игр, таких как **Snatcher** или **Policenauts**, не говоря уже об оригинальном **Metal Gear**. Так вот, сюжет этой игры является не





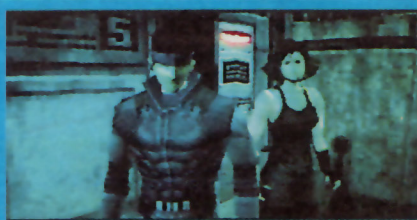
просто взрослым в хорошем смысле этого слова, но и невероятно глубоким и проработанным.

Итак, основной темой этой игры является та угроза ядерной войны, которая постоянно висит над нами вот уже на протяжении последних пятидесяти лет. Но эта проблема, в отличие, скажем, от большинства советских фильмов на эту тему, в **MGS** поставлена настолько филигранно и никогда не опускается до примитивизма типа «Миру — мир, нет войне!», что игрок вообще и не думает о том, что в данном проекте она хоть как-то была затронута. Он поначалу играет в обычный боевик с интересным фантастическим сюжетом, в котором в начале следующего века какая-то банда террористов захватила военную базу с хранящимся на ней шагающим роботом, начиненным ядерными зарядами, которые нам предстоит за определенное время обезвредить. И лишь под конец игры нам удастся понять и, самое главное, до глубины души прочувствовать, что игра, собственно говоря, повествует нам совсем не об этом, а о том, что проблема ядерных вооружений, которая за последнее время настолько приелась, что ее и не замечаешь, на самом деле сегодня стоит так же остро и болезненно, как и 10, 20 или 50 лет назад. Кроме того, пройдя данную игру, мы «вдруг» остро осознаем всю ценность человеческой жизни, которая может быть отнята одним нажатием на курок, «внезапно» вспоминаем, что на свете имеются такие понятия, как любовь, преданность, чувство долга, предательство и просто обычная дружба, и что понятия добра и зла являются довольно от-



носительными. Вы только на секунду представьте себе, что какая-то там видеоигра заставляет вас задуматься над такими серьезными проблемами, как, скажем, кто является большим врагом человечества — те военные, которые отдали приказ построить секретную базу по производству адских машин массового уничтожения, или та группа несчастных террористов, которые, захватив эту базу, безнадежно пытаются дать свободу своему народу, возродить развалившуюся супердержаву (это о нашей стране, между прочим, идет здесь речь) или отомстить этим военным за то, что они создали их такими, как они есть. И все эти невероятные сложные и неоднозначные проблемы были поставлены в **MGS** далеко не «в лоб», а как бы исподволь и, самое главное, были донесены до играющего в доступной форме простого боевика, в котором вроде бы кроме как о разрешении годоволомок и о стрельбе больше ни о чем думать и не надо.

И как в любом хорошем боевике, в цен-



тре всех разворачивающихся событий в данной игре находится Герой — немолодой уже военный Solid Snake, бывший наемник и, как выясняется в конце игры, совсем и не человек. Именно ему и достается приказ обезвредить террористов, и именно с ним, с этим неоднозначным персонажем, вам и придется провести практически всю игру. Стоит сразу отметить, что и Solid Snake, и все остальные представленные в этой игре герои, будь то команда его помощников или основной костяк банды террористов, не выполняют роль простых статистов, тупо отдающих вам приказы или не менее тупо оказывающие вам сопротивление. Все до единого персонажа этой игры были наделены ее авторами своим неповторимым характером и собственной историей, которая также рассказывается нам по мере прохождения игры, вызывая в игроках совершенно определенные эмоции (одного мы сначала полюбим, другого возненавидим, третьего будем жалеть, а, скажем, четвертого мы вообще не поймем). Иными словами, мир **Metal Gear Solid** наполнен далеко не простыми целями для уничтожения или дикторами для зачтения цели миссий, а полноценными людьми, наделен-

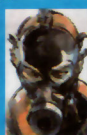
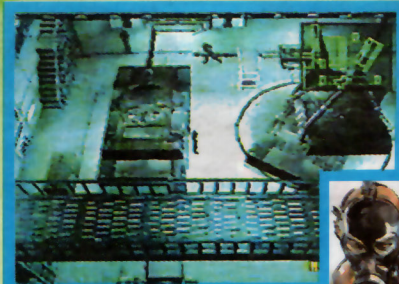


ными правдоподобным характером и имеющими свои сильные и слабые стороны.

Но не только своими героями и историей жива эта игра. Не менее важной причиной того, что она способна оказать на игрока такое сильное впечатление, является тот факт, что вся эта история была нанизана на великолепно сбалансированный, инновационный, да и просто интересный игровой процесс. Как было уже сказано выше, в **MGS** вам посчастливится на несколько часов стать настоящим секретным агентом, которому было дано задание незаметно пробраться на захваченную террористами базу, спасти заложников и в конце концов обезвредить ту ядерную боеголовку, которой пугает весь мир некая разношерстная банда международных террористов. Игра



начинается с того, что вы попадаете совершенно безоружным на эту базу и с помощью своих мозгов (а также нескольких технических средств) пытаетесь пробраться в нее, оставшись незамеченным. Да, да, в этой игре тупой стрельбе по всем движущимся и не движущимся целям, знакомой нам по миллиону различных игр, авторы предоставили нам альтернативу в виде более серьезного, нацеленного на вдумчивое прохождение, игрового процесса. Безусловно, в один прекрасный момент вам все-таки удастся получить в свои руки как пистолет, так и пулемет с гранатами. Однако все эти средства массового поражения в этой игре играют довольно второстепенную роль и просто своим существованием немного облегчают вам жизнь. Гораздо более важную роль в прохождении **MGS** играет ваша смекалка, реакция,



да и просто умение правильно оценить ситуацию и найти каждой проблеме наиболее безболезненное решение. И вот уже на эту основу авторы данного произведения наложили привычные нам головоломки, решение которых отнимет у вас немало времени. Но и тут создатели **MGS** пошли игроку на встречу, позволив ему периодически связываться со своим командованием, которое в любую минуту поможет вам разрешить любую сложную проблему, начиная от того, как убить того или иного босса, и заканчивая банальным разъяснением выданного вам задания. Кроме того, те же самые помощники расскажут вам о всех предметах, которые вы найдете на протяжении игры,



объяснят вам, как ими пользоваться и когда, а также подскажут, если нужно, где их можно будет найти.

Да и вообще, переговоры по радиации со своими напарниками играют в **MGS** чуть ли не первостепенную роль. Ведь именно из них вы и узнаете как большую часть сюжета, так и сущность большей части участвующих в игре персонажей. Тем не менее, именно игровая часть данного произведения, как это ни печально, является, наверное, самой слабой стороной данного произведения. Несмотря на то что на той базе, на которую вы попадете, имеется целая куча различных секретов, облазить ее вдоль и поперек вам не составит большого труда уже с первого раза. Все дело в том, что, во-первых, эта база довольно мала по своим масштабам и насчитывает в себе не более 50 отдельных помещений (точную цифру я вам сказать не могу), а во-вторых, из-за того, что вся игра построена на сюжете, ее прохождение является довольно линейным. В результате этого, сыграв в игру всего один раз, во второй раз вы сможете ее безукоризненно пройти уже часа за 2 с половиной или даже меньше. И здесь не особенно помогает тот факт, что **Konami** в европейскую версию своей игры включила целых три различных уровня сложности.

С другой стороны, к графической стороне данного продукта будет довольно трудно придраться даже самым ярким ненавистникам PlayStation. Все уровни, выполненные разработчиками данной игры в полном 3D, являются невероятно

красивыми и наполненными различными мелкими деталями. Все герои и враги были также выполнены практически безукоризненно, а про те видеовставки, с помощью которых **Konami** решила рассказать нам основную историю игры, можно вообще не упоминать. Скажу честно: никому, ни **Square**, ни **Namco**, не удавалось сделать ТАКИЕ красивые и эмоционально насыщенные видеозаставки, причем созданные на самом движке игры. И только ради них я готов простить **MGS** любые его шероховатости.

Но на самом деле особых недочетов в данном продукте найти мне не удалось. Несомненно, когда ты играешь в эту игру, то то тут, то



там какие-то мелочи немного расстраивают и отвлекают от получения удовольствия от игрового процесса. Однако стоит вам положить **Metal Gear Solid** на полку и обдумать то, во что вы только что играли, как вам моментально станет ясно, что другой такой игры на PlayStation просто нет. И действительно единственное, что может не дать вам получить максимум удовольствия от этого продукта, это тот факт, что без знания английского языка большую часть его великолепия вам не дано будет ощутить. Так что учите английский язык, который теперь не только сможет помочь вам в повседневной жизни, но и позволит получить невероятное наслаждение от такого продукта, как **Metal Gear Solid**.

Р Е З Ю М Е

Практически идеальная игра, объединяющая в себе невероятно интересный и глубокий сюжет, а также великолепную графику с неподражаемым игровым процессом. Единственное, что может оттолкнуть вас от этого продукта, так это необходимость знать английский язык, для того чтобы до конца его понять и прочувствовать. Иными словами, **Metal Gear Solid** — это шедевр.

9.5



Unholy War

ЖАНР: Драки/стратегия
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dynamics
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: Нет

Unholy War... Нечистивая война, проклятая война. Патетическое название и не менее патетическое содержание, за ним скрывающееся. Где-то когда-то воины из клана Текнос сражались с воинами клана Аркан, и каждый желал принести смерть и разрушение врагам и их клану. Ненависть одних была навеки отдана другим, и не помышляли они о чем-то другом, кроме как о безраздельной победе. Но она никак не приходила. Может быть, настал наконец тот час, когда судьба врагов решится на счастье одним и на горе другим? Ответ за вами.

Так вкратце описывается фабула нового произведения, разработанного очень уважаемой нами командой **Crystal Dynamics** и изданного всемирно известной **Eidos Interactive**. Условно говоря, ближайшими родственниками и прародителями **Unholy War** можно назвать **Bio F.R.E.A.K.S.** с одной и **Vandal Hearts** с другой стороны, ведь **UN** находится ровно на стыке этих 2 влияний. Возможно, кого-то удивит этот факт, ведь эти две игры являются представителями разных жанров. Но новаторство и несомненная ценность **Unholy War** выражается именно в этом: в неожиданном и удачном смешении двух направлений — стратегии и файтинга. Итак, вы выбираете приглянувшийся вам клан, и игра начинается. Каждая враждующая сторона обладает набором уникальных персонажей, которые при всей проработанности и индивидуализации движений и стилей борьбы удачно дополняют друг друга, создавая единую команду (про проработанность и индивидуализацию внешнего вида, т.е. про эстетическую сторону героев я даже и не говорю — **Crystal Dynamics** всегда были достойными дизайнерами). Итак, одной из сильнейших черт игры является возможность выбрать между режимом **Mayhem** (адекватно на русский язык это понятие пере-



дается словосочетанием «нанесение тяжких телесных повреждений») и режимом **Strategy** (без комментариев). Выбрав **Mayhem**, вы оказываетесь в мире «настоящего» файтинга, где можно сражаться как против компьютера, так и против живого противника. Сражение происходит на открытом пространстве, наполненном смертоубийственными опасностями. Здесь и классические шипы, и бездонные ямы, и прочий стандартный набор опасностей, присущий файтинговым аренам. Трехмерный ландшафт предоставляет игрокам широкую свободу действий и движений, вплоть до полета (не говоря уже о прыжках), доступного некоторым персонажам. По духу и стилистике происходящее сильно напоминает **Bio F.R.E.A.K.S.**, хотя лично мне **Unholy War** значительно ближе. Сам процесс значительно глубже простого мордобоя. По полю битвы можно свободно передвигаться, разумно используя особенности ландшафта против вашего соперника как с целью нападения, так и для защиты. Таким образом, к **Bio F.R.E.A.K.S.** прибавляется ощущение от **Poy Poy**, что опять же дает весьма странное, но очень даже «вкусное» сочетание.



Победив одного врага (или же потевя одного из своих), вы встречаетесь со следующим из набранной им (или вами) команды. Этот режим представляет собой чистый action и в первую очередь предназначен для тех, кого мало волнуют стратегические аспекты **UN**.

Второй доступный режим — **strategy**, и именно в нем раскрываются как сюжетные перипетии, так и стилистические изюминки «Нечистой Войны». Вы расставите ваших героев на игровой доске, разбитой на шестиугольники, и готовитесь к сражению. Когда ваш противник сделает то же самое, то вы начинаете по очереди передвигать ваши войска в соответствии с вашими гениальными стратегическими задумками... Вам это ничего не напоминает? Верно! Конечно же, шахматы! Здесь стратегический элемент проявляется в наиболее полной форме, ведь испокон веков шахматы считались игрой мудрецов. Как уже говорилось выше, у каждого персонажа имеются свои плюсы и минусы, свои сильные и слабые стороны. В соответствии с ними и необходимо передвигать ваши войска так, чтобы не дать сильнейшим воинам противника разгромить вас, а вам — хитроумно перебить войска врага с наименьшими потерями. Как только один персонаж нападает на другого, игра перехо-



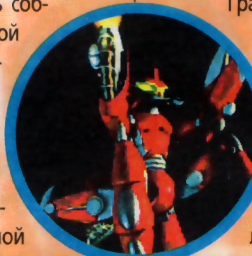


дит в режим Mayhem, то есть собственно к сражению. С каждой победой сюжетная линия продвигается все дальше и дальше, стимулируя ваш интерес к дальнейшему.

«Проклятая Война» предлагает игроку странный, но привлекательный баланс одиночной и многопользовательской игры.

Ведь на практике за каждого воина может сражаться свой игрок, благо что выбор велик и достоин. Сильный игровой процесс, равномерно поддерживаемый сюжетом, может увлечь очень многих, особенно тех, кто предпочитает нечто большее, чем тривиальный мордобой, подобный тому, что мы видели в **Bio F.R.E.A.K.S.**

Вспоминая о столь важном для данного жанра игровых понятии, как управление, хочется отметить, что разработчики сделали упор на доступность и интуитивность контроля над персонажем. Никаких сложностей, запутанностей и наворотов! Каждое движение требует от игрока расхода магической энергии, которая у разных персонажей регенерируется с различной скоростью. Особенно сложными комбинациями игра не располагает, так что учить наизусть несколько строчек кружочков, стрелочек и треугольничков не придется. Оно и к лучшему — поднаоемо уже. Персонажи отзывчивы и точны в отношении реакции на геймпад. Всего каждый располагает примерно 3-4 движениями, начиная от всевозможных выпадов и ударов и заканчивая выстрелами из лазерной винтовки, благо что все игроки сражаются вооруженными. В целом, управление классическое для современного файтинга.



Графика **Unholy War** прекрасна, а **Crystal Dynamics** заслужила просто шквал аплодисментов.

Спасибо вам, господа разработчики, за счастливое детство, отрочество и юность! На каждого персонажа угрохали минимум килограмма два полигонов, да причем не просто натыкали, ради количества, так чтоб углы торчали, а с умом, любовью и поразительной детализацией. Движения героев четки и естественны (motion capture, где ж без него теперь!), анимация гладка, хотя временами на больших загруженных пространствах может появляться легкое притормаживание, что, впрочем, несколько не портит общего впечатления.

Про световые эффекты (то есть взрывы, выстрелы, лазеры, наложение теней и прочее) говорить не стоит, потому что в последнее время на PSX, к счастью, установился высокий стандарт исполнения этих наворотов. Камера... Камера не менее замечательна, чем все остальное. В пресс-релизах было заявлено, что она умная. Ну так вот, она действительно умная! Ее драматические повороты, наклоны, приближения и удаления придают происходящему блистательный накал. Приятно встретить



друг от друга. Здесь идут различия и на уровне обстановки, и на уровне природы, и даже на уровне погодных условий. Это придает **Unholy War** «приятную свежесть лица».

Традиционно принято рассуждать о звуке... Что ж, в нашем случае звук выполнен на уровне, хотя каких-то откровений ждать неоткуда. Просто-напросто адекватный звук, поддерживающий настроение и визуальный ряд соответствующим аудио-эффектами. Впрочем, встречаются забавные реплики некоторых героев, которые, опять же, лучше слышать, чем читать. Музыкальное сопровождение честно трудится на той же ниве, не имея при этом никаких шедевральных изысков.

Подводя итоги, хочется отметить, что **Unholy War** — очень приятная игра, особенно для игры с живым партнером. Конечно, AI совсем не так уж плох, так что веселья будет хоть отбавляй и в одиночестве. К минусам можно отнести некоторую однобокость, поверхностность игры. Не хватает разнообразия движений и, следовательно, боевых тактик. Полностью адекватно сбалансировать стратегическую и файтинговую стороны не удалось (мордобой перевесил-таки стратегию), хотя результат уже более чем впечатляющий. Таким образом, **Unholy War** можно посоветовать всем любителям нетривиальных игровых сочетаний и, конечно же, фанатам интеллектуальных файтингов в первую очередь. Let the Unholy War begin!!!

Р Е З Ю М Е

Очень интересное произведение, в своем роде новаторское. Обладает красивой задумкой и не менее красивым исполнением. К недостаткам можно отнести определенную несбалансированность стратегического и файтингового элемента и поверхностность игрового процесса. Более чем достойная игра.

7.5

Civilization 2

ЖАНР: стратегия
ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РАЗРАБОТЧИК: Microprose
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АДМИНИСТРАЦИЯ: нет

В то время как PC-шный мир, затаив дыхание, ведет руками ректора и наставника Прохора Захарова человечество к покорению далекой планеты в **Alpha Centauri** Сиды Мейера, игрокам PSX еще только предлагают поручиться в «Цивилизации 2» его предшественником, Иосифом Сталиным, в том же начинании, но только на родной планете. «Назад в пещерный век?!» — с негодованием воскликнут игроки на PlayStation и будут неправы в своей поспешной горячности. Во-первых, в пещерный век вас никто не потянет: игра начинается всего-то за тройку-другую тысяч лет до нашей эры (видимо, по мнению создателей игры, именно тогда бразды правления своих наций взяли в свои руки Иосиф Виссарионович, Наполеон, царь Хаммурапи, и другие достопочтенные предводители народов). Во-вторых, даже редкий поклонник модерна на PC не согласится, что **Civilization** — во многих аспектах игра куда более захватывающая, чем, скажем, та же **Alpha Centauri**, идейными прорывами особо не отличающаяся. Более того, даже внешне «Цивилизация» выглядит во многом куда симпатичнее своего старшего космического брата: естественные краски родной планеты лицезреть куда приятнее, чем наводящую на странные мысли цветовую гамму **Alpha Centauri**, состоящую исключительно из хитросплетений оттенков коричневого, бордового и черного цветов. Ну а поскольку технологически игры сделаны почти одинаково — тот же принцип передвижения двумерных юнитов по той же двумерной поверхности, — аргументы в пользу «Цивилизации» очевидны.

Но не будем углубляться в сравнительный анализ двух игр, ибо статья эта посвящена непосредственно **Civilization 2** на PSX. Общий принцип и цель игры в силу ее известности, наверное, знакомы каждому: вы выбираете, предво-

дителем какой нации будете, и на протяжении многих тысячелетий ею руководите. В круг ваших обязанностей входит строительство новых городов, ведение военных действий (какие-нибудь зулусы то и дело норовят напасть на нашу родину), разработка экономической политики (строительство сооружений в городах, распределение трудовых ресурсов, выработка налоговой стратегии), дипломатия и научные исследования.

Игра чем-то похожа на настольную и ведется по ходам: то есть вы передвигаете свои юниты, отдаете различные приказы и завершаете ход, тем самым дав возможность своим

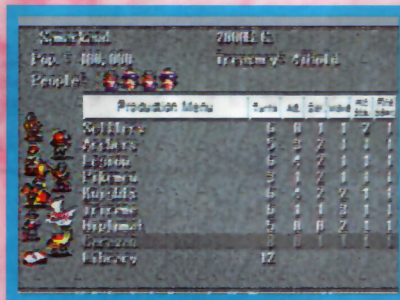
ственным нашим игрокам) подход к игре, который гарантирует любую победу таков: сначала создать большое государство с внушительным количеством городов, используя потенциал огромного населения, направить все ресурсы в научную область, а потом, когда разрыв с оппонентами в уровне технического развития станет ощутимым, закидать их мушкетерами (или копьяносцами) ядреными (или атомными) бомбами.

Сложность игры нарастает постепенно по ходу игры. На первом этапе построения империи перед вами могут возникнуть только две значительные проблемы: путь для экспансии вам может преградить чужая цивилизация, на которую нападать еще рано, но которую разгромить придется, или водные преграды, для преодоления которых вам нужно будет строить портовый город и корабли, не отличавшиеся в те времена особенно хорошими техническими характеристиками. Все это будет отнимать средства и притормаживать развитие вашего народа. Чуть позже, когда территория будет обустроена дорогами и когда вы изобретете новые, более сильные и мобильные юниты, вы должны будете детально продумывать военные кампании (например, может оказаться важным, в какой последовательности вы будете завоевывать чужие города), дипломатические предпочтения (дипломатическую стратегию можно выстроить так, чтобы направить все свои силы против одного, самого сильного оппонента или покорять мир «с хвоста», срамливая между собой слабых) и научные приоритеты. В PSX-версию «Цивилизации» **Activision** добавила специальный режим для начинающих, чтобы сделать игру более простой и привлекательной для широкого круга игроков. Этот режим основан на том, что существовал в версии для PC, но выглядит более детальным и включает советы не только по конкретным элементам иг-



оппонентам что-либо предпринять. Причем за один ход в разные эпохи тратится разное количество времени: в самом начале один ход исчисляется десятилетиями, а по приближении к XX веку «курс хода ко времени» падает до одного к одному. Цель игры — самый туманный аспект «Цивилизации». По большому счету, игрок сам ставит перед собой цель: будь то полное завоевание планеты, отправка первого космического корабля на Альфу Центавра или просто дожить до 2040 года. На первый взгляд это кажется очень разнообразным и многосторонним, но на самом деле достигается все вышеперечисленное одним методом. Традиционно «русский» (свой-





ры, но и по стратегии.

Помимо вышеперечисленных возможностей, в игре есть масса не очень значительных, но порой важных элементов, делающих ее очень близкой к жизни. Например, игроку предоставляется возможность обучать шпионов, которые в самый неожиданный момент могут проникнуть во вражеский город и похитить технологию, уничтожить строения или даже, если это позволяют финансовые возможности, учинить восстание и превратить чужой город в свой. Особого внимания заслуживает хитрая система политических режимов, из которых по мере их «изобретения» игрок может выбрать политический строй своей державы. Игру ваш народ начинает при деспотизме, единоличной власти вождя, этот режим наиболее подходит для ведения войн и экстенсивного развития. Вскоре вам открывается «секрет» монархии, которая повысит собираемость налогов и эффективность экономики. Наивысшим уровнем политического развития в игре являются демократический и республиканский (!) — видимо, Сид Мейер решил поименовать их по названиям двух ведущих партий США, а не следовать классической классификации, в которой республиканского режима как такового не существует. Эти два режима практически ничем не отличаются (опять же, видимо, чтобы не обидеть американских приверженцев той или иной партии), при них эффективность экономики максимальна, но есть и недостатки: развязать войну при демократии вам вряд ли удастся — парламент (а точнее, совсем по-американски, Сенат) то и дело будет принуждать вас подписывать мирные договоры на невыгодных условиях, а добро на ведение военных действий не даст вообще никогда. С коммунизмом разработчики поступили достаточно осторожно — концепция игры разрабатывалась в начале девяностых, когда еще приравнять его к деспотической модели было опасно, но негативное отношение к нему ощущалось довольно остро, поэтому и модель режима получилась несколько странной и на практике в игре неприемлимой. Фактически, как ни смешно это прозвучит, коммунизм в **Civilization** — это такой специальный политический режим



для китайцев и некоторых других народов, созданный лишь для того, чтобы максимально приблизить игру к реальной истории, и никакой полезной функции не несущий.

Итак, в ваших руках абсолютно все рычаги управления историей: дипломатия, наука, армия, экономика — все под вашим контролем. Вы даже можете устраивать революцию и свергать собственное правительство, чтобы переделать государственный строй по собственному усмотрению. Справляться со всем этим будет не так сложно, как показалось бы на первый взгляд, так как воплощено все это в игре с поразительной простотой и понят-

рактер: если бы обычное передвижение юнитов по карте сопровождалось соответствующими звуками, то в игру при особом желании можно было бы играть вообще вслепую, ориентируясь только на слух: в некоторых ситуациях, например, когда вы атакуете чужие войска одним из своих юнитов, выделив его из группы других стоящих на той же клетке, по звуку определить исход битвы (кто же все-таки победил) значительно легче, чем визуально.

Единственное, что в **Civilization 2** действительно можно было бы сделать и получше — это графическое исполнение. Игра полностью двумерна, и, в принципе, вследствие того ничего потрясающего от нее и не ожидалось, но дело не в этом. Суть проблемы не в том, что изображения не экономят своей красотой умы игроков на подвиги во имя своего народа — они просто-напросто некачественны, и выглядят ощутимо хуже, чем в версии для PC. Практически всю игру играющий обречен смотреть на статичные экраны среднего качества, изредка сменяющиеся короткими анимационными вставками. Конечно, испортить такую игру, как «Цивилизация», не под силу никакой графике — игровой процесс она никак не ухудшает (а может, наоборот, своей простотой помогает сосредоточиться на игре), но, тем не менее, **Civilization 2** была бы значительно лучше, если бы оформление было более детализированным. Во всяком случае на внешнем виде Activision явно потеряла массу денег, ведь, как говорится, по CD-cover'у встречают, по AI провожают...

Если вас не смущают игры с медленным темпом, полным отсутствием «спинномозговой» стрельбы, красивой графики, основанные на выборе опций многочисленных меню и таблиц, то

Если вас не смущают игры с медленным темпом, полным отсутствием «спинномозговой» стрельбы, красивой графики, основанные на выборе опций многочисленных меню и таблиц, то **Civilization 2** вы полюбите с первого взгляда.

7.5

ностью. Гордость разработчика — фактически, единственное нововведение по сравнению с версией для PC, — интерфейс, тоже до предела понятен, создатели специально переработали его под контроллер PlayStation (как известно, PSX состоит не в лучших отношениях с «мышью»).

Звуковое сопровождение — то, что в играх надоедает обычно первым — в «Цивилизации» выполнено на высоте: музыка основана на национальных мелодиях соответствующих народов и подана в такой обработке, что не выглядит чересчур классической и консервативной. Тихие, легкие для слуха мотивы вполне соответствуют медленному ритму игры. Сами же звуки (танковые и пушечные выстрелы, треск «доисторических» мушкетов) носят скорее информативный, нежели просто развлекательный ха-



acter: если бы обычное передвижение юнитов по карте сопровождалось соответствующими звуками, то в игру при особом желании можно было бы играть вообще вслепую, ориентируясь только на слух: в некоторых ситуациях, например, когда вы атакуете чужие войска одним из своих юнитов, выделив его из группы других стоящих на той же клетке, по звуку определить исход битвы (кто же все-таки победил) значительно легче, чем визуально. Единственное, что в **Civilization 2** действительно можно было бы сделать и получше — это графическое исполнение. Игра полностью двумерна, и, в принципе, вследствие того ничего потрясающего от нее и не ожидалось, но дело не в этом. Суть проблемы не в том, что изображения не экономят своей красотой умы игроков на подвиги во имя своего народа — они просто-напросто некачественны, и выглядят ощутимо хуже, чем в версии для PC. Практически всю игру играющий обречен смотреть на статичные экраны среднего качества, изредка сменяющиеся короткими анимационными вставками. Конечно, испортить такую игру, как «Цивилизация», не под силу никакой графике — игровой процесс она никак не ухудшает (а может, наоборот, своей простотой помогает сосредоточиться на игре), но, тем не менее, **Civilization 2** была бы значительно лучше, если бы оформление было более детализированным. Во всяком случае на внешнем виде Activision явно потеряла массу денег, ведь, как говорится, по CD-cover'у встречают, по AI провожают... Если вас не смущают игры с медленным темпом, полным отсутствием «спинномозговой» стрельбы, красивой графики, основанные на выборе опций многочисленных меню и таблиц, то **Civilization 2** вы полюбите с первого взгляда. В противном случае вам придется заставить себя сделать ходов 10, дабы привыкнуть, что, в принципе, приведет к той же любви на годы, и будет неудивительно, если спустя пару-тройку лет ваш друг, зайдя к вам чтобы показать новый Tomb Raider 12, застанет вас за строительством железных дорог и продвижением многочисленных юнитов по двумерной карте.

Devil Dice

ЖАНР: Головоломка
ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: Shift
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-5
АЛЬТЕРНАТИВА: Kurushi

Да, давненько не баловали нас разработчики хорошенькой головоломкой. Почитай, с момента выхода прошлым летом **Cula**

World не появлялось ничего достойного внимания. Но сейчас временное затишье, похоже, подошло к концу. Разработчики не теряли времени даром и подготовили несколько весьма интересных релизов. Среди которых оказалось и новое творение **SCEE** (команды-разработчика прошлогодней хитовой головоломки — **Kurushi**) — **Devil Dice**. Японцы, как всегда, оказались на высоте. И действительно, им, жителям Востока, с напором непонятным европейцу менталитетом сам бог велел делать хорошие головоломки. В общем, игра получилась необычная, интересная и весьма неоднозначная.

Концепция **DD** оригинальна. Игрок, управляя неким персонажем, (очень похожим на маленького дьяволенка, отсюда и название игры), должен перекачивать игральные кубики (те, которые с цифрами), составляя комбинации из фишек одного достоинства. Как только нужное количество кубиков необходимого достоинства (к примеру, пять пятерок или две двойки) будут соединены вместе, получившаяся цепочка начинает исчезать, медленно проваливаясь сквозь игровое поле. Причем игрок при должной сноровке может присоединять к активизированной цепочке дополнительные фишки того же достоинства, которые также исчезнут. Таким образом можно получать так называемые **multihit combo**, создание которых всячески поощряется и к тому же позволяет за раз убирать с поля большее количество кубиков. А вся суть **DD** как раз и заключается в уборке этих самых пресловутых кубов и расчистке от них игрового поля.

Основа успешного прохождения игры — изучение фишек, причем в самом прямом смысле. Точное знание цифр, находящихся на невидимых вам гранях кубика, позволяет более быстро и эффективно составлять комбинации фишек. Это жизненно важно, поскольку количество кубиков на игровом поле постоянно возрастает, и как только поле целиком заполняется ими, игра заканчивается. Хотя, если честно, скорость игрового процесса в **DD** настолько велика, что применить логический подход при прохождении игры становится не то что трудно, а практически невозможно. Для головоломки **Devil Dice** слиш-



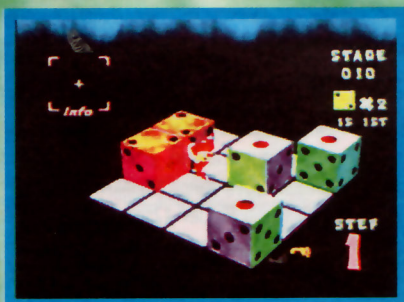
энергии. И так до тех пор, пока не останется только один или не закончится время. К сожалению, объем журнальной статьи не позволяет подробнее рассказать об этом интересном режиме, но поверьте мне на слово, из всех головоломок, с которыми я сталкивался, самый веселый многопользовательский режим оказался в **DD**.

Технически игра вполне соответствует требованиям времени. Хорошо подобранные текстуры, плавная анимация, прекрасный дизайн персонажей — в общем, все на уровне, но ничего сверхъестественного не ждите. А вот музыкальное оформление, я бы сказал, на любителя. На мой взгляд, громохание технохауса больше подходит для какого-нибудь боевика, чем для головоломки, хотя, как говорится, на вкус и цвет...

В общем, как уже говорилось ранее, **Devil Dice** — игра явно неоднозначная. Оригинальная концепция и качественное техническое оформление вкупе с тяжестью в освоении и несколько сложноватым игровым процессом делают **DD** игрой не для всех. Рекомендую ярым поклонникам головоломок и любителям многопользовательских баталий.



ком быстра, и поэтому очень часто (особенно на последних уровнях) приходится полагаться на волю слепого случая. К счастью, среди множества режимов игры разработчики предусмотрели и классический — «Puzzle», где игроку придется расчистить игровое поле от кубиков за определенное количество ходов. Вот уж где можно вволю поразмыслить, ни о чем не беспокоясь (настоящий рай для поклонников логических игр). Среди других режимов присутствуют **Trial** и два режима для многопользовательской игры — **Battle** и **War**. На последнем хотелось бы остановиться подробнее. До пяти человек (с использованием **multitap**) могут соревноваться друг с другом на большом поле, усеянном кубиками. Как только какому-либо игроку удастся завершить цепочку фишек, у остальных отнимается часть жизненной



P E З Ю М E

Веселая, оригинальная, довольно захватывающая игра, обладающая хорошим **multiplayer**-режимом, но с явно переусложненным игровым процессом. **Devil Dice** — классический продукт для поклонников жанра.

8.0

CRASH BANDICOOT WARPED



Metal Gear Solid

Прохождение

DOCK

Выйдя из воды, свяжитесь по радиации (вызываемой кнопкой select) с командованием. Ваша первая задача — добраться до лифта. Спуститесь вниз по лестнице и возьмите рацию. Бегите вверх мимо двух охранников, будьте осторожны и не наступайте в лужи — это может привлечь внимание охранников. Дойдя до шахты, спрячьтесь за погрузчиком (справа), до приезда лифта. Когда лифт приедет, подождите, пока из него выйдет охранник. Заходите в лифт.

HELIPORT

Первым делом следует вооружиться. Идите направо от лифта, до гор. Ползите вдоль них вверх, чтобы не оставлять следов. Доползите до лестницы, Снэйк заметит камеру слежения (нельзя попадать в радиус ее видимости, будет поднята тревога). Слева от лестницы стоит вездеход, в нем находится sosom gun, возьмите его (пока не найдете глушитель, sosom лучше не пользоваться). Если есть желание, можете взять chaff grenade на вертолетной площадке, которая освещается двумя прожекторами... Поднимайтесь по лестнице на второй этаж. Спрячьтесь за колонной (справа), когда охранник повернется к вам спиной, отключите его, воспользовавшись кнопкой "квадрат". В стене (слева) есть вентиляционное отверстие, залезайте в него.

TANK HANGAR

Прокрадитесь мимо камеры (справа) и зайдите в комнату №1. Возьмите thermal goggle. Спуститесь вниз по лестнице. Будете

осторожны, внизу находятся два охранника. Ваша цель — добраться до лифта. Подойдя к лифту, вызовите его (чтобы долго не ждать приезда лифта, нажмите повторно кнопку вызова). Зайдите в лифт и езжайте на этаж B1.

B1 TANK HANGAR

Бегите вниз к лестнице, залезайте по ней в вентиляцию. Ползите по вентиляции в камеру №2, по пути загляните в камеру №3, там сидит Мэрил. Получив от Dargra карточку Lv1, подождите, пока Мэрил откроет дверь камеры. Оказавшись в коридоре вместе с Мэрилом, начинайте отстреливаться от охранников. Лучше делать это в углах рядом с дверью (в смысле — отстреливаться). Когда охранники начинают вбегать в дверь, открывайте огонь; убив одну группу охранников, соберите оставшиеся от них патроны для sosom и радионы, снова станьте в угол и ждите другую. Благодаря такой тактике вы справитесь с охраной без потерь. После боя возьмите патроны в комнатах №4 и №5. Садитесь в лифт и езжайте на этаж B2.

B2 TANK HANGAR

В комнате №6 возьмите взрывчатку C4. Будьте осторожны, по всему этажу расставлены ямы-ловушки. Установите взрывчатку в верхнем левом, верхнем правом, нижнем левом углах. Места, в которых следует устанавливать взрывчатку, выделяются по цвету, а также, если по ним постучать, то вы услышите пустой звук. Соберите оружие в комнатах №8 и №9. Бегите в нижний левый пролом. На вашем пути встанут еще две стены, взорвите их.

№1. БОСС REVOLVER OCELOT

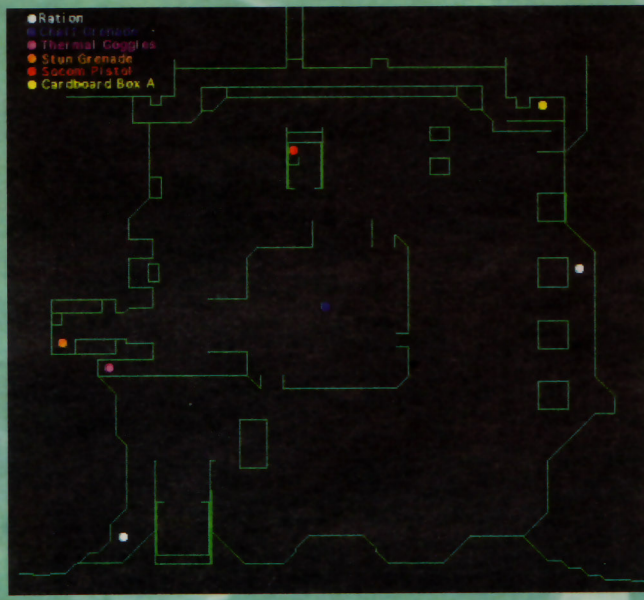
Озерот, как и полагается первому боссу, очень слабый противник, но довольно резвый. Он намного быстрее вас перемещается по комнате, поэтому бегать за ним бессмысленно. Надо подождать, пока он не остановится и не начнет стрелять. В этот момент и следует стрелять по Озероту. Когда вы сражаетесь с Озеротом, ни в коем случае не подходите к президенту АТ, иначе детонирует взрывчатка, которой он обязан.

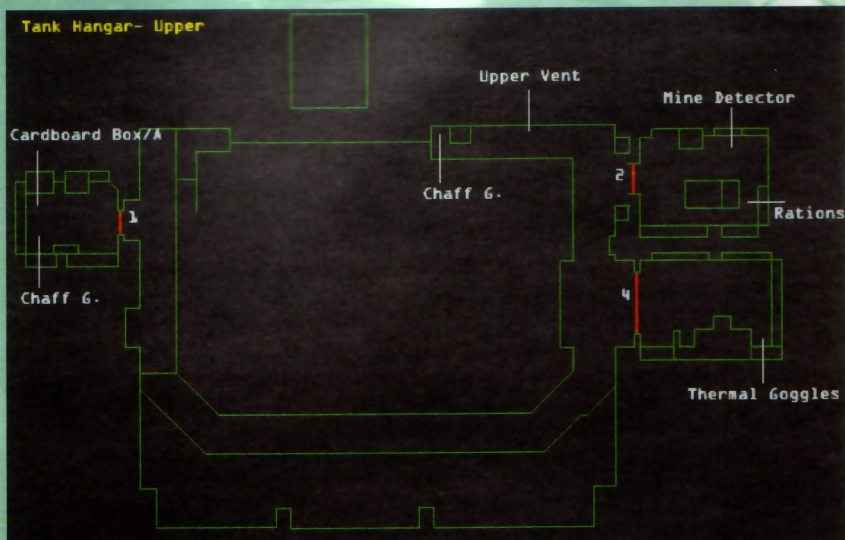
B2 TANK HANGAR

Получив от президента карточку Lv2, выходите в пролом в стене. Взорвите стену справа, но в образовавшийся пролом не заходите. Бегите обратно к лифту, будьте осторожны, теперь там разгуливают два солдата. Зайдите в комнаты №10 и №11 (автоматическая винтовка FA-MAS). В комнате №11 — инфракрасные лучи, проползите под ними. Садитесь в лифт и езжайте на первый этаж. Приехав на первый этаж, не выходите из лифта. Свяжитесь с Мэрилом (частота 140.15). Езжайте на B1 и сразу же обратно на первый этаж. Справа от лифта открылся проход, но перед тем, как туда идти, загляните в комнаты №12 (возьмите там sosom suppresser), №13 (card box), №14 (mine detector). После чего аккуратно заходите в проход. Вам следует осторожно пройти через пять инфракрасных лучей. Воспользуйтесь thermal g. Пройдя один луч, остановитесь и подождите, пока поднимется следующий. Используя thermal g., соберите мины claymore. Бегите вверх.

БОСС №2. GUNNER

Как вы, наверное, догадались, это танк, который раньше стоял на первом этаже. Как только вы попадете в радиус его видимости, он начнет стрелять по вам из своей очень большой пушки. Чтобы подобраться к нему поближе, лучше всего ползти к нему, находясь под прикрытием холма слева. Как только вы приблизитесь к танку, из него вылезет солдат и начнет стрелять по вам из пулемета. Закиньте в люк две гранаты, после чего безды-





ханный вояка вылетит из танка, у него Снэйк возьмет карточку Lv3.

NUKE BLDG. 1

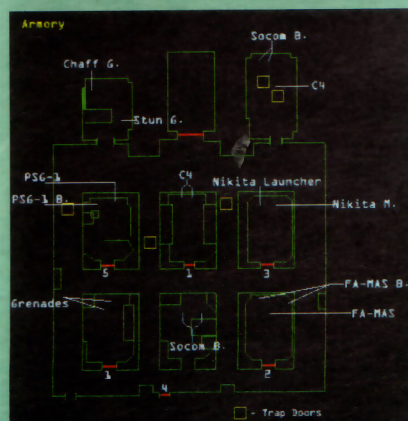
В этом помещении ни в коем случае нельзя использовать оружие. Также, если вас обнаружат, то будет пущен ядовитый газ, а это означает смерть. Как только вы попадете в nuke bldg., командование назовет вам координаты Наташи Романенко (141.52). Подождите, пока мимо вас пройдет охранник, бегите налево к лестнице. Поднимитесь на второй этаж и быстро бегите к лифту, пока вас не заметил охранник, находящийся справа. Езжайте на B1.

B1 NUKE BLDG

Зайдите в комнату №15. Охранника, находящегося в ней, лучше застрелить. Возьмите в комнате №16 nikita launcher и ракеты для нее. Поднимайтесь на B2.

B2 NUKE BLDG

В коридоре №17 пол находится под напряжением, поэтому пройти по нему невозможно. Чтобы его обесточить, нужно взорвать трансформатор в комнате №18. Для этого воспользуйтесь nikita launcher. По пути к трансформатору установлены камеры, лучше сначала уничтожить их, а потом трансформатор. Не забывайте пополнять запасы воздуха, так как вы находитесь в камере, наполненной газом. Когда



пол будет обесточен, возьмите в комнате №19 противогаз. Направляйтесь в лабораторию Otacona.

БОСС №3. NINJA

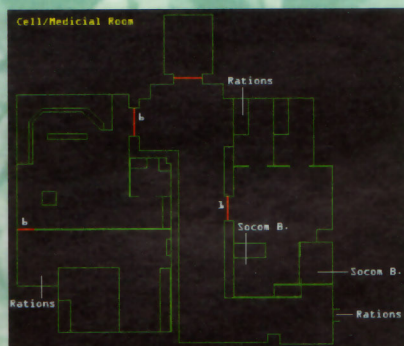
С первого взгляда Ниндзя может показаться очень сильным противником, так как он способен отбить своим супер мечом практически все ваши атаки с применением оружия. Кроме того, он может нанести существенный урон вашему здоровью. Чтобы убить его с минимальными потерями, следует вызвать его на «честный бой», для этого врежьте ему по физиономии. После чего разгрозанный Ниндзя спрячет свой «кладенец». Теперь убить его не составит никакого труда.

B2

После победы над Ниндзя описавшийся Отакон даст вам карточку LV4. Посетите комнаты №21 и №22 (night vision goggles). Езжайте на B1. Зайдите в комнату №15. Охранник у левой стены — переодетая Мэрил. Когда она вас увидит, то убежит в женский туалет (беденькая). Бегите за ней. После продолжительной беседы вы получите от Мэрил карточку Lv.5. Идите с Мэрил в проход №23.

БОСС №4. PSYCHO MANTIS

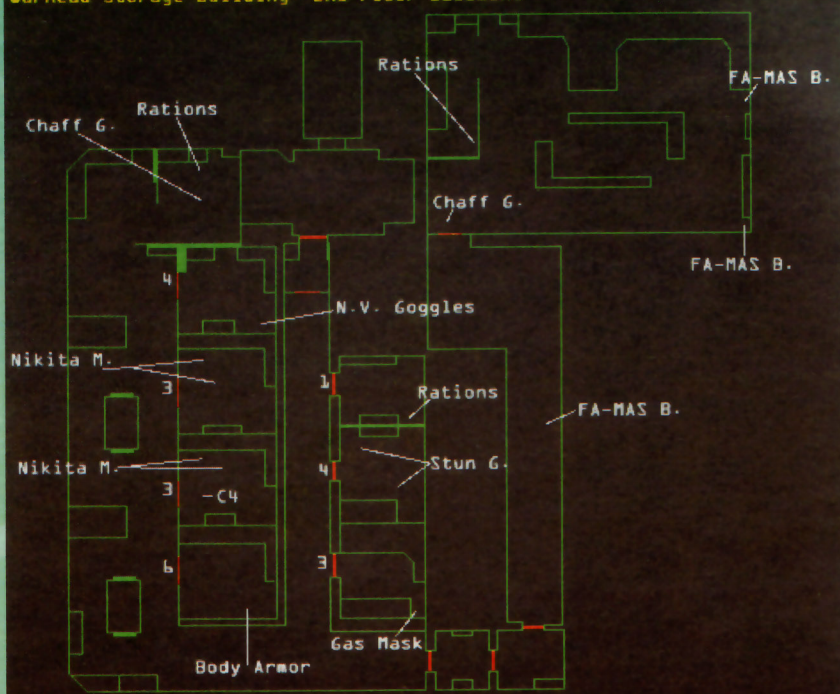
Мантис по сложности прохождения может потягаться с последним боссом, с этим ГАДОМ вам придется изрядно повозиться. Первым делом Мантис с помощью своей способности проникать в мозг людей заставит Мэрил застрелить вас. Поэтому Мэрил следует аккуратно «отключить», лучше всего воспользоваться удушающим приемом. Когда Мэрил «выйдет из игры», следует заняться нашим телепатом. Драться с Мантисом лучше, когда на вас надеты Thermal goggles, тогда он не сможет воспользоваться stealth camouflage. Атаки Мантиса повторяются в циклическом порядке. Сначала он будет кидать сгустки энергии; чтобы от них увернуться, следует непрерывно бегать по комнате. Остальных атак можно избежать,



лежа на полу. Под номером два у Мантиса идут кресла, которые он раскручивает вокруг себя, используя их как щит. После манипуляции с креслами Мантис запустит в вас бюстами. Вазы гадюка использует как самонаводящиеся ракеты. Когда вазы улетят на место, стартанут бумерангоподобные олени рога (!!!). Завершающей цикл атак будет грациозный полет картин. И все это станет повторяться вновь и вновь... Посоветовать, в какой момент следует атаковать Мантиса-психопата, очень сложно, каждый должен выбрать свою индивидуальную тактику. Через некоторое время Мантис снова заставит Мэрил напасть на вас. Воспользуйтесь тем же приемом, чтобы «отключить» ее. Но Мантис на этом не остановится, он заставит Мэрил застрелиться. Придется еще раз «вырубить» бедняжку. Когда ваша подруга успокоится, начнется заскок у бедняги Мантиса. Он будет беспорядочно летать



Warhead Storage Building- 2nd Floor Basement



по комнате и пускать в вас сгустки энергии. Когда он станет летать, бегите за ним, непрерывно нанося удары, тогда он не сможет в вас кинуть сгустком энергии. Как только у Мантиса останется совсем чуть-чуть энергии, он окончательно сбрендит и начнет запускать в вас все предметы одновременно. Убьете вы его или нет, зависит лишь от вашей удачи...

CMNDER ROOM

Перед смертью Мантис откроет вам секретный проход, идите туда.

CAVE

В пещере воспользуйтесь прибором ночного видения. Следуйте за Мэрил, по пути отстреливая волчков. Если хотите помяться, то, когда к Мэрил подойдет щенок, ударьте его, тогда вам объяснят, что обижать животных нехорошо.

U. GRND PSSGE

Разминировать мины на земле. Подойдите к Мэрил. Мэрил попадет под обстрел снайпера и будет серьезно ранена. Вы не сможете приблизиться к ней из-за снайпера. Чтобы от него избавиться, нужна снайперская винтовка (клин клином вышибают), которая находится в комнате №24.

ARMORY

В комнате со снайперской винтовкой находятся инфракрасные лучи, будьте осторожны. Взяв винтовку, бегите обратно в u. grnd pssge.

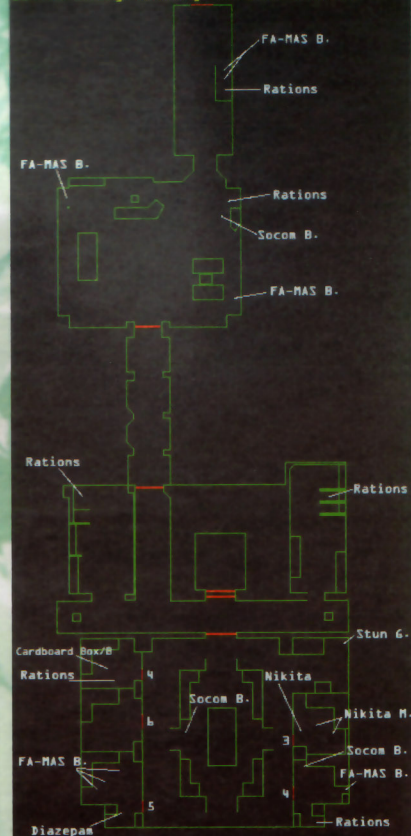
U. GRND PSSGE

Застрелите снайпера из снайперской винтовки. Бегите вверх к двери, где вас захватят в плен.

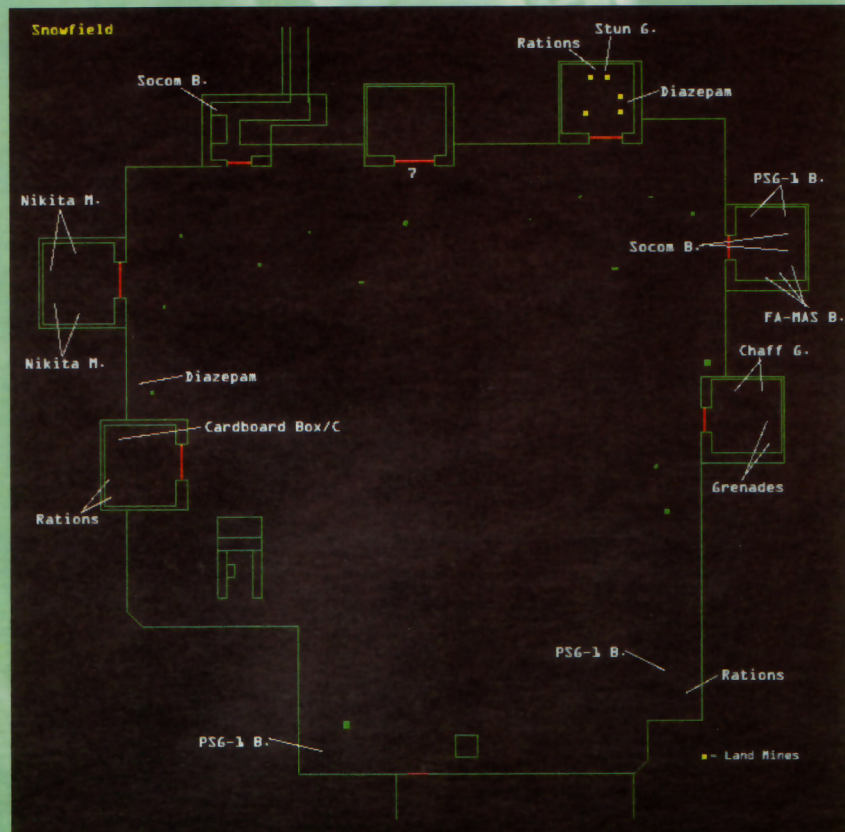
В плену вас будет пытаться Озерот. Оттого, сдадитесь вы или нет, будет зависеть, оста-

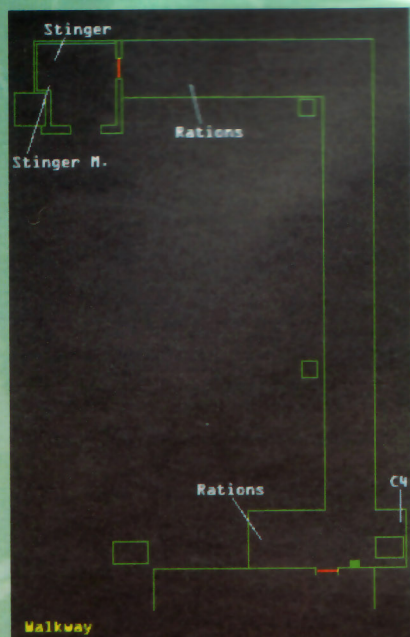
нуты живы Мэрил или Отакон. После нечеловеческих мучений вас отправят в камеру. Когда охранник убежит в туалет (бедняга), к вам придет Отакон или Ниндзя. Если придет Отакон, то он даст вам кетчуп, шарф снайпера и карточку Lv6. Ниндзя же просто взламывает дверь. Пока охранник в туалете, ложитесь на пол и раздавите кетчуп. Прибежавший охранник примет кетчуп за кровь и откроет камеру,

Warhead Storage Building- 1st Floor Basement



в этот момент его следует удушить. За штуковинкой, на которой вас пытали, в коробке лежит ваш инвентарь. Теперь, когда у вас есть карточка Lv6, можно взять фотоаппарат в проходе, который вы ранее

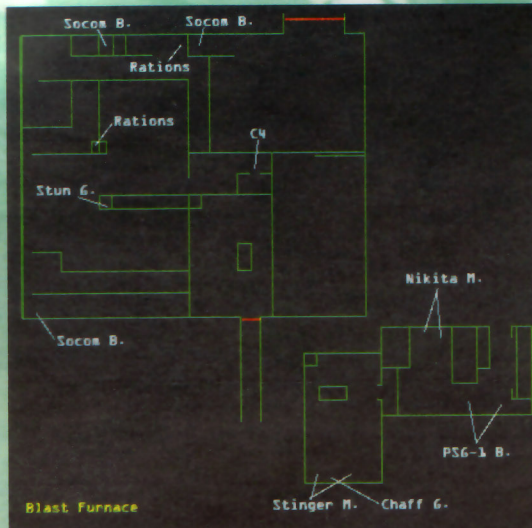
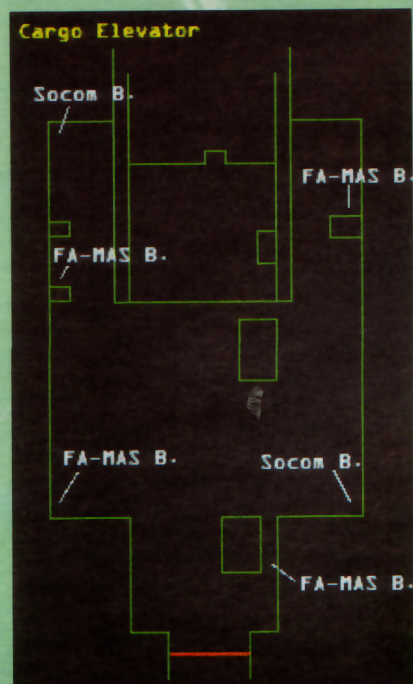




взорвали. Идите обратно к двери, около которой вас схватили, по пути обязательно собирайте патроны к famas. Зайдя в башню, бегите по коридору. Вас заметит камера, и будет поднята тревога. Возьмите веревку и стингер. Быстро поднимайтесь вверх по лестнице. За вами устремится около полусотни охранников, которые будут преследовать вас до самой крыши.

ROOF /COMM. TWR

На крыше находится спутниковая антенна, как только вы приблизитесь, на нее обрушится целый град ракет. И появится Liquid на вертолете. Пока вы еще живы, привяжите веревку к краю и прыгайте вниз. Когда вы будете спускаться вниз, назойливый Liquid будет стрелять по вас из пулемета.



WALKWAY

Благополучно приземлившись, оглянитесь по сторонам. Вверху стоят три автоматчика. Если попытаетесь к ним приблизиться, они откроют огонь. Чтобы их убить, воспользуйтесь снайперской винтовкой. Опять появится Liquid, быстро бегите в comm. Twr b.

COMM. TWR B

Спускайтесь вниз по лестнице. Добежав до провала, бегите обратно. Около лифта появится Отакон, который откроет проход наверх. Поднимайтесь вверх по лестнице, на многих этажах установлены камеры. Наверху соберите патроны для стингера и готовьтесь к бою. Выходите на крышу.

BOCC №5. HIND

Лань, которую пилотирует Liquid, следует спустить с небес на землю. Для этого понадобится стингер. Тактика прохождения босса очень проста. Стреляйте из стингера по вертолету. После чего прячьтесь за двумя баллонами от его пулеметной очереди. Повторите этот прием несколько раз, и Liquid шмякнется со своей газелью вниз.

COMM. TWR B

После победы спускайтесь к лифту. Вызовите его и езжайте на первый этаж. Отакон выйдет на связь и сообщит, что с вами в лифте едут четыре подручных Liquid'a в stealth camouflage. Догадываетесь, что с ними нужно сделать. Выходите на свежий воздух. На улице вы сразу же попадете под прицел Sniper Wolf.

BOCC №6. SNIPER WOLF

Разделаться с любимой Отакона можно двумя способами. Первый — это поостязаться с ней в умении стрелять из снайперской винтовки. Второй — более легкий и безопасный. Спрячьтесь за скалой справа и стреляйте из nikita launcher. Направляйте ракету прямо под ножки очаровательного снайпера. Ракету лучше всего пилотировать, переключившись на вид от первого лица. Когда вы управляете ракетой, стоит учитывать, что она

не может преодолевать слишком крутые горы.

SNOW FIELD

После душераздирающей сцены гибели Sniper Wolf, когда придете в себя. Соберите в округе патроны. Зайдите в левую верхнюю дверь. Спуститесь в подвал. Insert DISC 2.

BLAST FURNACE

Избавьтесь от охранника, шныряющего туда-сюда. После этого взорвите из nikita launcher груз от крана. Переходите по карнизу на другую сторону. Спускайтесь вниз по лестнице и заходите в большую дверь. Подойдите к пульту управления подъемника и запустите его.

Как только подъемник тронется, сверху прыгнут два охранника. Разделайтесь с ними. Садитесь в следующий подъемник и езжайте вниз. Идите вверх в warehouse.

BOCC №7. RAVEN

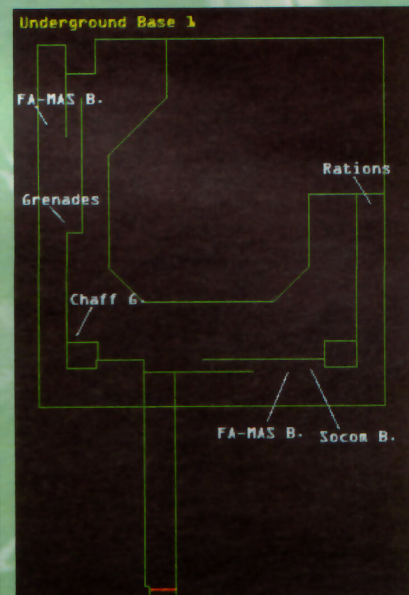
Это тот отморозок, которого вы не добились, когда сражались с танком. Ravena можно убить несколькими видами оружия, но наиболее оптимальным выбором будет стингер. Когда вы отнимите у Ravena больше половины энергии, он начнет бегать за вами с удвоенной скоростью. Так что будьте осторожны.

WAREHOUSE

Откройте дверь карточкой Lv7, которую дал вам Raven перед своей кончиной. Бегите вверх, будьте осторожны, на полу расставлены ямы-ловушки. Вокруг лестницы расставлены камеры, взорвите chaff grenade, чтобы парализовать их. Поднимайтесь по лестнице.

U. GRND. BASE

Вот он, великий и ужасный Metal Gear Rex.



Вам следует взобраться на эту машину. Для этого воспользуйтесь лестницами, прикрепленными к нему. Возбравшись на вершину гиганта, посмотрите в бинокль на комнату напротив. Узнаете сладкую парочку, находящуюся в ней? Это два друга Liquid и Ocelot, которые ломают головы, как запустить Metal Gear. Бегите к ним. После того, как Ocelot стреляет в Снэйка, тот ранит PAL key. Итак, Ocelot и Liquid за баррикадировались в своей будке, поднята тревога, а PAL key валяется где-то внизу. Первыми делом, следует найти PAL key. Он может находиться на первом этаже в воде; чтобы его найти, просто пробегите из одного конца канала в другой. А также внизу его может утащить мышь. Тогда вам придется изрядно побегать за грызуном, чтобы он отдал вам PAL key. Найдя PAL key, вернитесь обратно в комнату контроля Metal Gear. Вставьте желтый PAL key в желтый компьютер. Теперь нужно раздобыть еще два ключа, синий и красный. PAL key не простой ключ, а температурный. Чтобы он поменял свой цвет, нужно поместить его в соответствующие условия. Например, чтобы он стал синим, необходимо поместить его в помещение с холодной температурой (warehouse), а чтобы стал красным, нужно поместить его в самое пекло (blast furnace). Сначала отнесите PAL key в warehouse, вставьте его в синий компьютер. А потом отнесите его в blast furnace. Когда будете менять цвет у PAL key, следует обязательно выбрать его в инвентаре. Как только вы вставите последний ключ в компьютер, в помещении закроются двери и будет пущен газ. Надевайте противогаз и связывайтесь по радиации с Отаконом, через некоторое время Отакон откроет дверь. Выйдя из комнаты, вы увидите драпающего Liquid, бегите за ним.

БОСС №8. METAL GEAR REX

Liquid сидит внутри Metal Gear и хочет разорвать вас на мелкие кусочки. Он вооружен лазерами, ракетами, пулеметами, в общем, все по полной программе. Убивать REXa следует в два приема. Сначала нужно взорвать из стингера круглую штуковину, находящуюся на его плече. Для этого взорвите несколько chaff grenade, чтобы парализовать Metal Gear. После чего стреляйте по нему из стингера. Когда вы взорвете часть Metal Gear, появится Ниндзя, который в скором времени скончается. Чтобы добить Metal Gear, спрячьтесь за бочками в нижнем левом углу, там он не сможет вас заметить, и расстреляйте его из стингера.

БОСС №9. LIQUID

После уничтожения Metal Gear предстоит еще одна схватка с самим Liquidom. Все, что от вас требуется, это всего лишь победить его врукопашную. Что сделать довольно просто, так как Liquid является довольно слабым противником (после REXa нам никто не страшен). Спустившись с Metal Gear, бегите вслед за

вторым героем. Добежав до джипа, подождите, пока его заведут, не забывайте расстреливать охранников. Когда вы будете ехать на джипе, вас будут останавливать солдаты, от них следует очень быстро избавляться. Через некоторое время вас догонит Liquid (вот гад живучий!). Вам нужно уничтожить эту поганку раз и навсегда. Стрелять по Liquid лучше, переключившись на вид от первого лица. Проследуйте с ним до конца туннеля.

ОРУЖИЕ

Socom gun

Первое оружие, которое вы найдете, используется на протяжении всей игры. Famas
Автоматическая винтовка. Ее лучше использовать против больших скоплений врагов и боссов.

Psg

Снайперская винтовка. Способна поражать врагов на больших расстояниях. Убивает любого солдата с первого выстрела. Обладает одним существенным недостатком: когда вы прицеливаетесь, то прицел дрожит (вы же хотели реализма), и становится очень сложно прицелиться.

Remote-controlled-missile (nikita launcher)

Радио управляемые ракеты. Когда вы стреляете из этого оружия, то вам под контроль дается управление ракетой. С помощью rct можно уничтожить далеко расположенные цели. У rct может закончиться топливо.

Stinger missile

Стингер, он где угодно стингер.

Grenade

Гранаты — самое редко используемое оружие. Кроме того, они мало эффективны.

Chaff grenade

Гранаты после взрыва, они парализуют всю электрическую технику врага. Самое эффективное оружие против камер слежения.

Stun grenade

По идее, stun grenade должны ослеплять врагов, но они, почему-то, никого не ослепляют.

C4

Взрывчатка, способная взрывать некоторые стены.

Claymore

Совершенно бесполезное оружие.

ПРЕДМЕТЫ

Ration

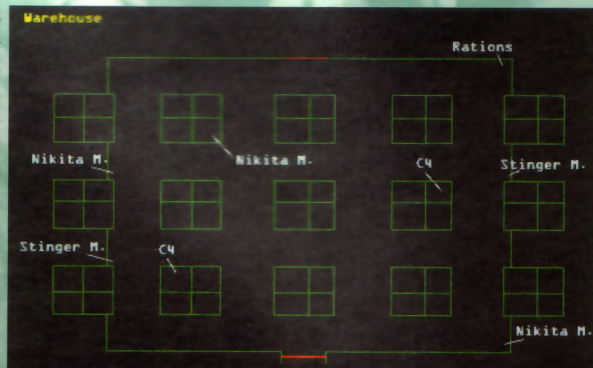
Восстанавливает часть здоровья.

Diazepam

Наркотики.

Cigarettes

Отбавляют часть здоровья.



Mine detector

Позволяет узнать направление мин.

Thermal goggles

Зрение в инфракрасном диапазоне.

Night-vision goggles

Прибор ночного видения. Позволяет видеть в темноте.

Magnifying scope

Бинокль. Позволяет видеть на более дальней дистанции.

Gas mask

Противогаз. В противогазе вы сможете дольше находиться в помещениях, наполненных газом.

Card box a, b, c

Коробка. В коробке можно незаметно передвигаться по вражеской территории.

Body armor

Бронежилет. Снижается урон от вражеских попаданий.

Id card

Карточка. Позволяет открывать запертые двери.

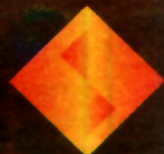
10 ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ НАЧИНАЮЩЕМУ ШПИОНУ

1. Ваши враги могут видеть и слышать, поэтому следует передвигаться очень осторожно.
2. Если вас заметит противник, то лучше не вступать в бой, а попытаться скрыться.
3. Не следует попадать в радиус видимости камер, будет поднята тревога.
4. Лучший способ нейтрализовать камеры — это взорвать chaff grenade.
5. Перед основной игрой лучше потренироваться в тренировочном режиме. Так вы сможете изучить повадки врагов.
6. Если поднята тревога, не пытайтесь перестрелять всех охранников, так как они будут появляться до бесконечности.
7. Будьте осторожны с взрывчаткой при подрывных работах.
8. Берегите патроны.
9. Не курите, помните, Минздрав предупреждает: курение опасно для вашего здоровья.
10. Самый главный совет: сохраняйте терпение!!!



DEAD OR ALIVE

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

Civilization II (прохождение)

«Цивилизация» — это одна из лучших стратегических игр на свете, дающая игроку просто гигантские возможности для действий. Пользователи персональных компьютеров уже несколько лет играют в эту игру, а мы приставочники смогли

поиграть в нее лишь совсем недавно. Так как «Цивилизация» не похожа ни на одну игру на PlayStation и для большинства игроков она представляет собой нечто новое и незнакомое, то мы решили помочь вам разобраться в этой увлекательной игре.

Settlers & Engineers (Колонизаторы и инженеры).

Первое, что вы увидите, начав играть в «Цивилизация», — это карта, на которой будет находиться одинокий колонизатор. С помощью этого юнита вам предстоит начать строительство своей цивилизации. Колонизаторы (на более поздней стадии игры — инженеры) являются самыми главными юнитами, поэтому они будут описываться отдельно от всех остальных. Ниже будет рассказано о командах, которые могут выполнять ваши колонизаторы (инженеры).

Build new city.

Отдав колонизатору эту команду, вы сможете построить город на выбранном месте. После основания города колонизатор пропадает.

Build road.

Получив эту команду, колонизатор начнет строить дорогу. Дороги повышают размер добычи ресурсов так, например, проложив дорогу по равнине, вы в несколько раз увеличите объем добываемой на ней еды. Также дороги увеличивают «количество движения» ваших юнитов. Время постройки дороги зависит от рельефа.

Build railroad (Инженер).

Инженеры могут строить железную дорогу. Для ее постройки вам следует

направить инженера на обычную дорогу и приказывать провести по ней железную дорогу. Железные дороги значительно повышают «количество движения» ваших юнитов.

Build irrigation.

Ирригация требуется для орошения пастбищ и равнин, чтобы они давали больше ресурсов.

Build mine.

Построив шахту на холме или на горах, вы сможете добывать полезные ископаемые, такие как уголь, золото, серебро и т. д.

Build farm (Инженер).

Если в городе построен Supermarket, то, создав в его пределах ферму, вы полностью обеспечите его продовольствием.

Build hill (Инженер).

Холм может служить как препятствием для врага, так и хорошим источником ресурсов. Существует, правда, некоторое затруднение: постройка холма занимает много времени.

Build fortress.

Оборонительные форты — очень хорошая защита для юнитов, которые охраняют город.

Build airbase (Инженер).

На воздушной базе ваши



самолеты смогут заправляться. Также с нее можно запускать парашютистов.

Change to forest.

Вырастить лес.

Change to plains.

Создать равнину.

Change to grassland.

Создать пастбище.

Основное меню.

Итак, вы ознакомились с колонизаторами, теперь пришло время для основного меню. Основное меню состоит из шести пунктов: game, kingdom, advisors, world, civilizationpedia.

Game.

В game происходят все настройки игры, они все стандартны, и вы сможете разобраться с ними самостоятельно.

Kingdom.

В меню kingdom вы сможете осуществлять контроль за своей цивилизацией. Для того чтобы изменить налоги или поменьше расходы на науку и обеспечение комфорта жителей, воспользуйтесь Tax rate. Войдя в View throne room, вы увидите свою тронную комнату. В Find city можно найти на карте город, который был уже вами открыт. Revolution дает возможность совершить революцию и поменять политический режим.

Advisors.

Если у вас возникнут какие-либо сложности при руководстве страной, воспользуйтесь Consult High Council (консультация высших консулов). Консулы —

очень веселые ребята: даже если они и не помогут разрешить ваши вопросы из-за своих бесконечных разногласий, то уж точно развеселят вас. Чтобы узнать, сколько юнитов у вас в наличии и в каком состоянии они находятся, войдите в меню Defense. Foreign позволяет узнать, в каких отношениях вы находитесь с другими цивилизациями, а также заключить или расторгнуть мирный договор. В Attitude можно получить информацию о городах и жителях. Trade дает возможность определить, что строится в городах, какой они имеют статус и т. д. Последний советник, Science, позволяет узнать о науках, которые вы выучили.

World.

Опция world позволяет вам узнать, каких успехов вы добились, руководя своей цивилизацией. Wonder of the world показывает чудеса света, которые были построены вами или вашими компьютерными оппонентами. В Top 5 city показываются пять лучших городов мира. Civilization score дает вам возможность узнать об успехах вашего управления цивилизацией. Demographics является статистической таблицей, из которой можно узнать о том, сколько лет живут ваши граждане, сколько тонн загрязнения находится на вашей территории и т. д. Если вы начали строительство космического корабля, то, войдя в Space ship, можно увидеть, в каком состоянии он находится.

Civilopedia.

Civilopedia — это своеобразная энциклопедия по «Цивилизации», в которой

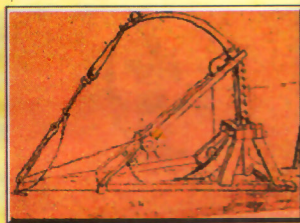
без знания английского языка будет очень сложно разобраться.

Города.

Города в «Цивилизации» играют главнейшую роль. Благодаря городам ваша цивилизация сможет развиваться. После постройки первого города вы сможете начать развивать различные науки, которые необходимы для постройки различных юнитов и строений. Вам следует тщательно охранять ваши города от врагов. Если они захватят ваш город, то украдут некоторые науки и золото, также они разрушат большинство строений и уничтожат горожан. Естественно, что и вы сможете захватывать вражеские города. На первых порах игры, если вы найдете в деревне варваров, наемников, обязательно следует захватить ближайшие города противника. На каждом городе на карте стоит цифра, которая обозначает количество горожан, а при нападениях на город она уменьшается. Если количество горожан становится равным единице и его попытаются атаковать, то он уничтожается. Внутри каждого города есть несколько опций, с помощью которых вы сможете руководить им.

Change.

Позволяет начать строительство юнитов или построек. Воспользовавшись Change, вы сможете построить юнита или постройку за определенное количество ходов. Количество ходов зависит от того, насколько развит город, в котором происходит постройка, а также от того насколько город



обеспечен ресурсами.

Buy.

Buy, в отличие от Change, дает возможность сразу построить юнита или строение за золото. Купить юнита или строение можно после того, как они начали строиться: чем больше ходов прошло с момента начатия строительства, тем дешевле они будут стоить.

Happy.

В Happy можно узнать о повышении счастья у горожан после постройки храма, Колизея и т. д.

Units.

Units показывает вам всех юнитов, которые находятся в городе.

Resource.

С помощью Resource можно распределять людей по полям, пастбищам, рудникам и т. д.

View.

Довольно бесполезная опция, с помощью View вы сможете посмотреть на свой город с высоты птичьего полета.

Rename.

Если вам не нравится название города, то вы сможете переименовать его. Можно даже назвать город своим именем.

Exit.

Выход из города.

Бунт.

Иногда в городах бывает бунт. Бунт начинается, если вы слегка «забрасы-



ваете» город. Во время митингов горожане отказываются работать. Поэтому на момент бунта город становится полностью парализован и в нем нельзя будет ничего производить. Частые мятежи могут привести к анархии. Чтобы подавить восстание в городе, вам необходимо выполнить следующие действия. Построить Колизей, храм, кафедральный собор (их лучше построить до бунта). Если горожане после постройки данных объектов не перестанут бастовать, то можно убрать часть людей с рудников. Не стоит убирать людей с полей и пастбищ — это может вызвать голод. Также сделать горожан радостными можно, если ввести в город войска (при выводе войск бунт возобновляется). В крайних случаях можно поменять политический режим, но стоит быть осторожными, чтобы это не вызвало еще большего недовольства у горожан.

Юниты.

По сравнению с другими стратегическими играми на PlayStation, в «Цивилизации» присутствует просто гигантское количество различных юнитов, большая часть из которых яв-



ляются военными. Числовое преимущество военных юнитов еще не означает, что в «Цивилизации» все решается войной. Просто большинство гражданских юнитов являются многофункциональными. Ниже будут описаны все юниты в игре, а также их возможности.

Команды.

У всех юнитов имеется общий набор команд, с помощью которых вы сможете отдавать им свои приказы.

Pillage.

Go to.

Направить юнит в какой-либо город.

Go home to nearest city.

Направить юнит в ближайший город.

Set Home City.

Направить юнит в город, в котором он был создан.

Fortify.

Укрепить позиции юнита.

Sleep.

Юнит находится без движения до вашего приказа.

Disband.

Расформировать отряд.

Activate unit.

Привести юнит в движение

Wait.

До следующего хода юнит находится без движения.

Skip turn.

Юнит пропускает ход.

Warriors (воины).

Самый первый доступный вам военный юнит, соответственно, и самый слабый. Воины непригодны ни для разведки, ни для сражения, поэтому их использование нежелательно даже на начальной стадии игры.

Необходимые знания: нет.

Характеристики.

Атака: 1.

Защита: 1.

Кол-во хода: 1.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 10.

Phalanx.

Этого юнита лучше всего использовать для защиты городов на начальных стадиях игры.

Необходимые знания:

Bronze working.

Характеристики.

Атака: 1.

Защита: 2.

Кол-во хода: 1.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 20.

Archers (лучники).

Лучники весьма полезны как в обороне, так и в нападении. Хорошо подходят для разборок с варварами и заблудившимися отрядами врагов.

Необходимые знания:

Warrior code.

Характеристики.

Атака: 3.

Защита: 2.

Кол-во хода: 1.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 30.

Legion (легионеры).

Легионеры — хорошие воины, с их помощью можно захватывать средние города противника. Не стоит создавать гигантское количество легионеров, т.к. через небольшой период они становятся малоэффективными.

Необходимые знания:

Iron working.

Характеристики.

Атака: 4.

Защита: 2.

Кол-во хода: 1.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 40.

Pikeman (копейщик).

Когда вы откроете феодализм, копейщики окажутся одними из самых слабых юнитов. Так что их использование становится

бессмысленным.

Необходимые знания:

Feudalism.

Характеристики.

Атака: 1.

Защита: 2.

Кол-во хода: 1.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 20.

Musketeers (мушкетеры).

Улучшенный вариант лучников. Способны порядочно потрепать нервы противнику.

Необходимые знания: Gun powder.

Характеристики.

Атака: 3.

Защита: 3.

Кол-во хода: 1.

Точность: 2.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 30.

Fanatics (фанатики).

Настоящие маньяки, способные снести все на своем пути. Имеют один немаловажный недостаток: фанатиков можно использовать лишь при фундаментализме.

Необходимые знания:

Fundamentalism.

Характеристики.

Атака: 4.

Защита: 4.

Кол-во хода: 1.

Точность: 2.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 20.

Partisans (партизаны).

Вы не раз скажете спасибо этим славным ребятам. При захвате вашего города партизаны осаждают его со всех сторон. Отвоевать город обратно с помощью партизан не составит никакого труда.

Необходимые знания:

Guerilla warfare.

Характеристики.

Атака: 4.

Защита: 4.

Кол-во хода: 1.

Точность: 2.
Огневая мощь: 1.
Ресурсы: 50.

Alpine troop (альпинисты).

Альпинисты — один из самых распространенных видов юнитов, которых используют ваши враги. Альпинисты значительно затрудняют захват городов, поэтому при сражениях с ними вам придется изрядно повозиться. Необходимые знания: Tactics. Характеристики. Атака: 5. Защита: 5. Кол-во хода: 1. Точность: 2. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 50.

Rifleman (стрелок).

Промежуточный юнит, можете построить для коллекции. Необходимые знания: Conscription. Характеристики. Атака: 5. Защита: 4. Кол-во хода: 1. Точность: 2. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 40.

Marines (морские пехотинцы).

Отчаянные парни, которым практически никто не страшен. Необходимые знания: Amphibious warfare. Характеристики. Атака: 8. Защита: 5. Кол-во хода: 1. Точность: 2. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 60.

Paratroopers (парашютисты).

Парашютисты способны доставить неприятелю множество приятных сюрпризов. Необходимые знания:

Combined arms.
Характеристики.
Атака: 6.
Защита: 4.
Кол-во хода: 1.
Точность: 2.
Огневая мощь: 1.
Ресурсы: 60.

Mech. infantry.

Эту машинку хорошо использовать в группе с танками и желательно под прикрытием авиации. С такой армией вы станете непобедимы. Необходимые знания: Labor union. Характеристики. Атака: 6. Защита: 6. Кол-во хода: 3. Точность: 3. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 50.

Horsemen (наездник).

Наездники часто попадают в начале игры, когда вы заходите в деревню варваров. С помощью наездников можно захватить парочку городов. Необходимые знания: Horseback riding. Характеристики. Атака: 2. Защита: 1. Кол-во хода: 2. Точность: 1. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 20.

Chariot (колесница).

Колесницу хорошо использовать для небольших набегов на вражеские поселения. На начальных стадиях игры бывает очень полезна. Необходимые знания: Wheel. Характеристики. Атака: 3. Защита: 1. Кол-во хода: 2. Точность: 1. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 30.

Elephant (слон).

Слон идеально подходит для разведки боем. Стадо этих гигантов способно оказать вам неоценимую помощь при военных действиях. Необходимые знания: Polytheism. Характеристики. Атака: 4. Защита: 1. Кол-во хода: 2. Точность: 1. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 40.

Crusaders (крестоносцы).

Улучшенный вариант наездника, закованного в броню. Необходимые знания: Monotheism. Характеристики. Атака: 5. Защита: 1. Кол-во хода: 2. Точность: 1. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 40.

Knights (рыцари).

Практически полная копия крестоносца с улучшенной защитой. Необходимые знания: Chivalry. Характеристики. Атака: 4. Защита: 2. Кол-во хода: 2. Точность: 1. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 40.

Dragoon (драгун).

Средний конный юнит, способный эффективно расправляться с пехотой врага. Хорошо использовать вместе с мушкетерами. Необходимые знания: Leadership. Характеристики. Атака: 5. Защита: 2. Кол-во хода: 2. Точность: 2. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 50.



Armor (танк).

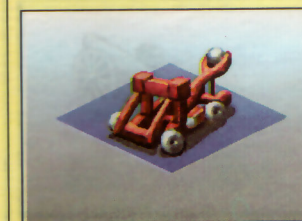
Глобальный военный юнит. Если в душе вы чувствуете себя Александром Македонским, то после изобретения танка можете идти на завоевание других цивилизаций. Необходимые знания: Mobile warfare. Характеристики. Атака: 10. Защита: 5. Кол-во хода: 3. Точность: 3. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 50.

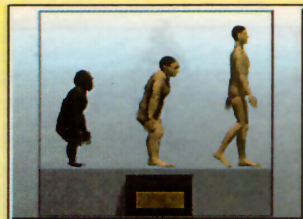
Catapult (катапульта).

Весьма мощный юнит. При объединении с пехотой становится весьма грозным оружием. Необходимые знания: Mathematics. Характеристики. Атака: 6. Защита: 1. Кол-во хода: 1. Точность: 1. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 40.

Cannon (пушка).

Улучшенный вариант катапульты. Необходимые знания: Metallurgy. Характеристики. Атака: 8. Защита: 2. Кол-во хода: 2. Точность: 2. Огневая мощь: 1. Ресурсы: 40.





Artillery (артиллерия).

До появления танков артиллерийские отряды отлично справляются с противником.

Необходимые знания:

Machine tools.

Характеристики.

Атака: 10.

Защита: 1.

Кол-во хода: 1.

Точность: 2.

Огневая мощь: 2.

Ресурсы: 50.

Howitzer (гаубица).

Самый совершенный артиллерийский юнит, способный эффективно противостоять вражеским танкам и самолетам.

Необходимые знания:

Robotics.

Характеристики.

Атака: 12.

Защита: 2.

Кол-во хода: 2.

Точность: 3.

Огневая мощь: 2.

Ресурсы: 70.

Fighter (истребитель).

Первый летающий юнит, который у вас появится. Использовать истребитель лучше всего против вражеских бомбардировщиков.

Необходимые знания:

Flight.

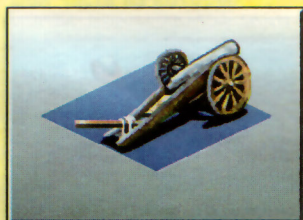
Характеристики.

Атака: 4.

Защита: 3.

Кол-во хода: 10.

Точность: 2.



Огневая мощь: 2.

Ресурсы: 60.

Bomber (бомбардировщик).

Бомбардировщики справляются хорошо со всеми наземными единицами врага. К сожалению, у них быстро заканчивается топливо, а это существенно влияет на дальность боевых действий.

Необходимые знания:

Advanced flight.

Характеристики.

Атака: 12.

Защита: 1.

Кол-во хода: 8.

Точность: 2.

Огневая мощь: 2.

Ресурсы: 120.

Helicopter (вертолет).

Вертолет лучше всех обнаруживает вражеские подводные лодки. Как и все летные юниты, вертолет следует использовать вместе с авианосцем.

Необходимые знания:

Combined arms.

Характеристики.

Атака: 10.

Защита: 3.

Кол-во хода: 6.

Точность: 2.

Огневая мощь: 2.

Ресурсы: 100.

Stelth Fighter.

Улучшенный вариант истребителя.

Необходимые знания:

Stelth.

Характеристики.

Атака: 8.

Защита: 4.

Кол-во хода: 14.

Точность: 2.

Огневая мощь: 2.

Ресурсы: 80.

Stelth bomber.

Улучшенный вариант бомбардировщика.

Необходимые знания:

Stelth.

Характеристики.

Атака: 14.

Защита: 5.

Кол-во хода: 12.

Точность: 2.

Огневая мощь: 2.

Ресурсы: 160.

Trireme.

Первый появившийся у вас морской юнит. На Trireme можно перевозить до двух отрядов. Без постройки маяка может утонуть.

Необходимые знания:

Map making.

Характеристики.

Атака: 1.

Защита: 1.

Кол-во хода: 3.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 40.

Caravel (каравелла).

Каравелла — универсальный юнит. Может использоваться для перевозки отрядов и для ведения военных операций.

Необходимые знания:

Navigation.

Характеристики.

Атака: 2.

Защита: 1.

Кол-во хода: 3.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 40.

Galleon.

Хорошо подходит для морской разведки, а также для охраны городов.

Необходимые знания:

Magnetism.

Характеристики.

Атака: 0.

Защита: 2.

Кол-во хода: 4.

Точность: 2.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 40.

Frigate (фрегат).

Сбалансированный морской юнит, способный на масштабные боевые действия.

Необходимые знания:

Magnetism.

Характеристики.

Атака: 4.

Защита: 2.

Кол-во хода: 4.

Точность: 2.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 50.

Ironclad.

Фрегат, закованный в броню. Ironclad одинаково эффективен как в обороне, так и в нападении.

Необходимые знания:

Steam engine.

Характеристики.

Атака: 4.

Защита: 4.

Кол-во хода: 4.

Точность: 3.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 60.

Destroyer (эсминец).

Эсминец — лучшее оружие ротив подводных лодок противника. Против других морских юнитов он довольно слаб.

Необходимые знания:

Electricity.

Характеристики.

Атака: 4.

Защита: 4.

Кол-во хода: 6.

Точность: 3.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 60.

Cruiser (крейсер).

Самый полезный морской юнит. С помощью крейсера очень удобно ослаблять оборону вражеских городов. Также он хорошо справляется с большинством морских юнитов.

Необходимые знания:

Steel.

Характеристики.

Атака: 6.

Защита: 6.

Кол-во хода: 5.

Точность: 3.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 60.

AEGIS cruiser.

На AEGIS cruiser можно установить ракеты, тем самым превратив его в мощнейшее оружие.

Необходимые знания:

Rocketry.

Характеристики.

Атака: 3.

Защита: 8.

Кол-во хода: 5.

Точность: 3.

Огневая мощь: 2.

Ресурсы: 100.

Battleship.

Гроза морей, может с легкостью справиться с любым отрядом противника.

Необходимые знания:

Automobile.

Характеристики.

Атака: 12.

Защита: 12.

Кол-во хода: 4.

Точность: 4.

Огневая мощь: 2.

Ресурсы: 160.

Submarine

(подводная лодка).

Главное достоинство подводной лодки заключается в том, что ее не видят большинство вражеских кораблей. Поэтому ее следует использовать в диверсионно-разведывательных операциях.

Необходимые знания:

Combustion.

Характеристики.

Атака: 10.

Защита: 2.

Кол-во хода: 3.

Точность: 3.

Огневая мощь: 2.

Ресурсы: 60.

Carrier (авианосец).

Авианосец используется для транспортировки самолетов. Также он является заправочной станцией.

Необходимые знания:

Advanced flight.

Характеристики.

Атака: 1.

Защита: 9.

Кол-во хода: 5.

Точность: 4.

Огневая мощь: 2.

Ресурсы: 160.

Transport (паром).

Паром предназначен для перевозки юнитов с бере-

га на берег. Парому обязательно необходим конвой.

Необходимые знания:

Industrialization.

Характеристики.

Атака: 0.

Защита: 3.

Кол-во хода: 5.

Точность: 3.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 50.

Cruise missile.

Довольно слабая ракета, хотя стоит она довольно дешево. Использовать лучше против вражеских кораблей и самолетов.

Необходимые знания:

Rocketry.

Характеристики.

Атака: 18.

Защита: 0.

Кол-во хода: 12.

Точность: 1.

Огневая мощь: 3.

Ресурсы: 60.

Nuclear missile (ядерная ракета).

Самое мощное оружие, способное приносить гигантские разрушения. После взрыва образуются большие загрязнения.

Необходимые знания:

Rocketry.

Характеристики.

Атака: 99.

Защита: 0.

Кол-во хода: 16.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 160.

Diplomat (дипломат).

Дипломат — очень полезный юнит. С помощью него можно устраивать диверсии в городах противника, а также воровать его науки.

Необходимые знания:

Writing.

Характеристики.

Атака: 0.

Защита: 0.

Кол-во хода: 2.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 30.

Spy (шпион).

Улучшенный вариант дипломата с более широкими возможностями.

Необходимые знания:

Espionage.

Характеристики.

Атака: 0.

Защита: 0.

Кол-во хода: 3.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 30.

Caravan (караван).

Позволяет осуществлять торговые связи с другими цивилизациями, а также доставлять ресурсы в города, где их не хватает.

Необходимые знания:

Trade.

Характеристики.

Атака: 0.

Защита: 1.

Кол-во хода: 1.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 50.

Freight (грузовик).

Улучшенный вариант каравана.

Необходимые знания:

Corporation.

Характеристики.

Атака: 0.

Защита: 1.

Кол-во хода: 2.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 50.

Explorer (исследователь).

На первых порах игры исследователь используется как отличный разведчик.

Необходимые знания:

Seafaring.

Характеристики.

Атака: 0.

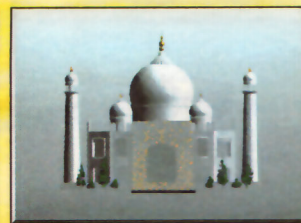
Защита: 1.

Кол-во хода: 1.

Точность: 1.

Огневая мощь: 1.

Ресурсы: 30.



Постройки.

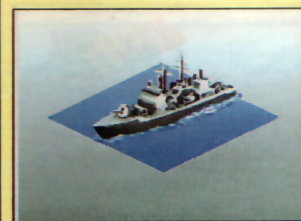
Для развития города вам необходимо строить в нем различные сооружения. Все здания, которые можно построить, положительно влияют на такие факторы, как наука, ресурсы, счастье горожан, размер города и т. д.. Некоторые новые постройки усиливают эффект ранее построенных.

Palace (дворец).

Город, в котором вы построите дворец, будет считаться столицей. В столице находится большая часть вашего капитала, если враги захватят столицу, то они, соответственно, захватят и все золото, которое в ней было. Поэтому город, в котором построен дворец, следует тщательно охранять. Необходимое знание: Mansory. Ресурсы: 100. Золото: 0.

Barracks (казармы).

Если в городе есть казармы, то юниты, построенные в них, сразу получают статус «ветерана». Поврежденные юниты быстрее восстанавливаются в казармах. Необходимое знание: нет. Ресурсы: 40. Золото: 2.



**Granary (амбар).**

В амбарах хранятся ресурсы, которые были собраны вокруг города. Если амбар не будет построен, то большая часть урожая пропадет и горожане станут голодать.

Необходимое знание:

Pottery.

Ресурсы: 60.

Золото: 0.

Temple (храм).

Храм значительно повышает уровень счастья у горожан на начальных стадиях игры.

Необходимое знание:

Ceremonial burial.

Ресурсы: 40.

Золото: 1.

Market place (рынок).

Постройка рынка — на 50% роскошь горожан.

Необходимое знание:

Currency.

Ресурсы: 80.

Золото: 0.

Library (библиотека).

Библиотека на 50% повышает образование горожан.

Необходимое знание:

Writing.

Ресурсы: 80.

Золото: 0.

Courthouse (суд).

Снижает коррупцию на 50%. При демократии повышает уровень счастья у горожан. Также, если в городе построен суд, вражес-



ким шпионам будет сложнее устроить диверсию.

Необходимое знание:

Code of laws.

Ресурсы: 80.

Золото: 0.

City walls (городские стены).

При наличии в городе войск стены в три раза повышают устойчивость к вражеским нападениям.

Необходимое знание:

Masonry.

Ресурсы: 80.

Золото: 0.

Aqueduct (акведук).

Акведук необходимо построить для увеличения размера города до 8.

Необходимое знание:

Construction.

Ресурсы: 80.

Золото: 2.

Bank (банк).

Банк позволяет увеличить налоги на 50%, причем если построен рынок, то роскошь горожан не упадет.

Необходимое знание:

Banking.

Ресурсы: 120.

Золото: 3.

Cathedral (кафедральный собор).

После постройки кафедрального собора люди становятся предельно счастливыми (не работает при коммунизме).

Необходимое знание:

Monotheism.

Ресурсы: 120.

Золото: 3.

University (университет).

Если в городе имеется библиотека, то после постройки университета уровень образования горожан поднимется на 50%.

Необходимое знание:

University.

Ресурсы: 160.

Золото: 3.

Mass transit (общественный транспорт).

Транспорт уменьшает загрязнения от ваших горожан.

Необходимое знание:

Mass production.

Ресурсы: 160.

Золото: 4.

Colloseum (Колизей).

Колизей значительно повышает уровень счастья у ваших горожан.

Необходимое знание:

Construction.

Ресурсы: 100.

Золото: 4.

Factory (фабрика).

Фабрика позволяет добывать в городе на 50% больше ресурсов.

Необходимое знание:

Industrialization.

Ресурсы: 200.

Золото: 4.

Manufacturing plant (завод).

Завод совместно с фабрикой увеличивает добычу ресурсов на 50%.

Необходимое знание:

Robotics.

Ресурсы: 320.

Золото: 6.

SDI defense.

SDI defense отводит от ваших годов ядерные удары. Его лучше построить до появления ядерных ракет у врага.

Необходимое знание: The laser.

Ресурсы: 200.

Золото: 4.

Recycling center (центр по переработке отходов).

Центр по переработке отходов уменьшает загрязнения, которые приносят фабрики и заводы.

Необходимое знание:

Recycling.

Ресурсы: 200.

Золото: 2.

Power plant (электростанция).

Электростанция повышает производительность фабрики на 50%.

Необходимое знание:

Refining.

Ресурсы: 160.

Золото: 4.

Hydro plant (гидроэлектростанция).

Гидроэлектростанция повышает производительность фабрики, очищает электростанцию и защищает ядерную электростанцию.

Необходимое знание:

Electronics.

Ресурсы: 240.

Золото: 4.

Nuclear plant (ядерная электростанция).

Ядерная электростанция значительно увеличивает производительность фабрики и очищает электростанцию.

Необходимое знание:

Nuclear power.

Ресурсы: 160.

Золото: 2.

Stock exchange (биржа).

С помощью биржи можно повысить налоги и роскошь горожан на 50%. Если в городе построены рынок и банк — на 150%.

Необходимое знание:

Economics.

Ресурсы: 160.

Золото: 4.

Sewer system (канализация).

Канализация увеличивает размер города до 12.

Необходимое знание:

Sanitation.

Ресурсы: 120.

Золото: 2.

Supermarket (универсам).

После постройки универсама вокруг города можно будет строить фермы,

которые будут давать на 50% больше еды.
Необходимое знание: Refrigeration.
Ресурсы: 80.
Золото: 3.

Super highways (автострада).

Автострада улучшает продуктивность всех дорог, входящих в состав города.
Необходимое знание: Automobile.
Ресурсы: 200.
Золото: 5.

Research lab (исследовательская лаборатория).

Исследовательская лаборатория делает ваших горожан умнее на 50%. Если в городе построены библиотека и университет, то на 50%.
Необходимое знание: Computers.
Ресурсы: 160.
Золото: 3.

Sam missile battery (ПВО).

При наличии в городе войск ПВО в два раза повышает устойчивость к авианалетам.
Необходимое знание: Rocketry.
Ресурсы: 100.
Золото: 2.

Coastal fortress (форт).

При наличии в городе войск форт в два раза лучше защищает от нападения с моря.
Необходимое знание: Metallurgy.
Ресурсы: 80.
Золото: 0.

Solar plant (солнечная станция).

Солнечная станция повышает производительность фабрики на 50% и очищает все виды электростанций.
Необходимое знание:

Environmentalism.
Ресурсы: 320.
Золото: 4.

Harbor (гавань).

Гавань необходима для городов, которые расположены на берегу океана, т.к. гавань дает возможность получать еду из океана.
Необходимое знание: Seafaring.
Ресурсы: 60.
Золото: 0.

Offshore platform (буровая).

Построив буровую, вы сможете добывать ресурсы на всех участках океана, относящихся к городу.
Необходимое знание: Miniaturization.
Ресурсы: 160.
Золото: 3.

Airport (аэропорт).

Если в городе есть аэропорт, то воздушные юниты, построенные, в нем сразу получают статус ветерана. При наличии в городах нескольких аэропортов можно переправлять из них юнитов, воспользовавшись в городе опцией Airlift.
Необходимое знание: Radio.
Ресурсы: 160.
Золото: 3.

Police station (полицейский участок).

Если в городе начался мятеж и на его территории находится полицейский участок, то при вводе войск бунт прекратится быстрее.
Необходимое знание: Communism.
Ресурсы: 60.
Золото: 2.

Port facility (порт).

Если в городе есть порт, то морские юниты, построенные в нем, сразу получают статус ветерана.

Поврежденные юниты восстанавливаются быстрее.
Необходимое знание: Amphibious warfare.
Ресурсы: 80.
Золото: 3.

Чудеса света.

Чудеса света дают вашей цивилизации различные бонусы, которые существенно помогут вам при строительстве своей империи. Каждое чудо света повышает рейтинг цивилизации, поэтому если вы хотите сделать свою цивилизацию по-настоящему великой, вам следует обязательно строить какие-нибудь чудеса. Желательно начать строить чудо до того, как его начнут строить ваши противники, т.к. если вы создадите чудо после ваших оппонентов, вам дадут намного меньше очков. Также существуют чудеса, которые может построить лишь одна цивилизация, после чего они исчезают. Все чудеса света делятся на четыре эпохи: античную, Возрождения, индустриальную и модерн. Еще есть чудеса, которые не относятся ни к одной эпохе, и о них будет рассказано отдельно.

Чудеса античной эпохи. Pyramids (Пирамиды).

После постройки пирамид вы можете отказаться от построек амбаров.
Необходимое знание: Literacy.
Ресурсы: 200.

Hanging gardens (Висячие сады).

Если вы постройте висячие сады, то ваши горожане в античную эпоху будут предельно счастливы.
Необходимое знание: Pottery.
Ресурсы: 200.
Colossus (Колос).



Колос поможет собрать больше урожая, и ваши горожане станут сытыми и довольными.

Необходимое знание: Bronze working.
Ресурсы: 200.

Light house (Маяк).

Маяк дает возможность Trireme спокойно плавать по океану без опасения утонуть. Также он дает каждому морскому юниту статус ветерана.
Необходимое знание: Map making.
Ресурсы: 200.

Great library (Великая библиотека).

Великая библиотека значительно повышает рейтинг вашей цивилизации.
Необходимое знание: Literacy.
Ресурсы: 300.

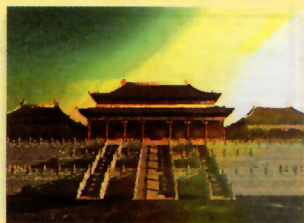
Oracle (Оракул).

Оракул удваивает эффект счастья, приносимого вашими храмами.
Необходимое знание: Mysticism.
Ресурсы: 300.

Great wall (Великая стена).

Великая стена позволяет намного выгоднее заключать мир с другими цивилизациями. Также стена делает ваших юнитов в два раза сильнее при борьбе с варварами.
Необходимое знание: Masonry.
Ресурсы: 300.





Чудеса эпохи Возрождения.

Sun Tzu's War academy.

После постройки Sun Tzu's war academy все военные юниты получают статус ветерана.

Необходимое знание: Feudalism.

Ресурсы: 300.

King Richard's crusade (Крестоносцы короля Ричарда).

Крестоносцы помогают добывать в окрестностях города больше ресурсов.

Необходимое знание:

Engineering.

Ресурсы: 300.

Marco polo's embassy (Посольство Марко Поло).

Посольство Марко Поло помогает существенно развить науку вашей цивилизации.

Необходимое знание:

Trade.

Ресурсы: 200.

Michelangelos chapel (Мастерская Микеланджело).

Мастерская Микеланджело заменяет кафедральный собор.

Необходимое знание:

Monotheism.

Ресурсы: 400.

Copernicus observatory (Обсерватория Коперника).

Благодаря обсерватории уровень знаний ваших горожан поднимется на 50%.

Необходимое знание:

Astronomy.



Ресурсы: 300.

Magellan's expedition (Экспедиция Магеллана).

Экспедиция Магеллана позволит увеличить «количество движения» у морских юнитов на два хода.

Необходимое знание:

Navigation.

Ресурсы: 400.

Shakespeare's theatre (Театр Шекспира).

Все горожане после постройки Театра Шекспира становятся счастливыми до невозможности.

Необходимое знание:

Medicine.

Ресурсы: 300.

Чудеса индустриальной эпохи.

Leonard's workshop (Мастерская Леонардо).

Если в индустриальном веке вы постройте мастерскую Леонардо, то при переходе в эпоху модерна все ваши юниты трансформируются в более совершенных.

Необходимое знание:

Invention.

Ресурсы: 400.

J. S. Bach's cathedral.

Постройте J. S. Bach's cathedral и на время забудьте, что такое мятеж.

Необходимое знание:

Theology.

Ресурсы: 400.

Isaac Newton's college (Колледж Ньютона).

Колледж Ньютона в два раза увеличивает уровень знаний ваших горожан.

Необходимое знание:

Theory of gravity.

Ресурсы: 400.

Adam Smith's trading.

Adam Smith's trading может вам существенно увеличить свое благосостояние.

Необходимое знание:

Economics.

Ресурсы: 400.

Darwin's voyage (Учение Дарвина).

Учение Дарвина поднимает рейтинг вашей цивилизации.

Необходимое знание:

Railroad.

Ресурсы: 400.

Statue of liberty (Статуя свободы).

Статуя Свободы — в принципе, не очень важное чудо света, так что если нечего больше строить, можете построить ее для престижа.

Необходимое знание:

Democracy.

Ресурсы: 400.

Eiffel tower (Эйфелева башня).

Постройка Эйфелевой башни прибавит к вашему рейтингу 25 очков.

Необходимое знание:

Steam engine.

Ресурсы: 300.

Чудеса эпохи модерна.

Women's suffrage.

После постройки Women's suffrage вам больше не потребуется строить полицейские участки.

Необходимое знание:

Industrialization.

Ресурсы: 600.

Hoover dam.

Hoover dam позволит снабдить город бесплатной энергией.

Необходимое знание:

Electronics.

Ресурсы: 600.

Manhattan Project.

Очень хорошее чудо света, после постройки которого можно будет строить ядерное оружие.

Необходимое знание:

Nuclear fission.

Ресурсы: 600.

United nations (ООН).

ООН дает вашей цивилизации большое преимущество, т.к. теперь другие страны не смогут разрыть с вами мирный договор. При демократии возможно примирение других цивилизаций.

Необходимое знание:

Communism.

Ресурсы: 600.

Apollo program (Программа Аполлон).

Программа «Аполлон» дает возможность начать строительство космического корабля. Также после запуска «Аполлона» вам откроется вся карта.

Необходимое знание:

Space flight.

Ресурсы: 600.

SETI program.

Когда вы постройте SETI program, то вам больше не нужно будет строить исследовательские лаборатории.

Необходимое знание:

Computers.

Ресурсы: 600.

Cure cancer.

Чудо света, способное сделать ваших горожан блаженными.

Необходимое знание:

Genetic engineering.

Ресурсы: 600.

Специальные чудеса.

SS structural.

Позволяет запустить ваш космический корабль в космос, после чего вам следует начать его строительство, создав еще тридцать восемь SS structural.

Необходимое знание:

Space flight.

Ресурсы: 80.

SS component.

Вам потребуется шестнадцать компонентов для постройки космического корабля.

Необходимое знание:

Plastics.

Ресурсы: 160.

SS module.

Построив шестнадцать модулей, вы можете лететь на Альфа Центавра.

Capitalization.

Это чудо света нельзя построить до конца, но во время постройки оно будет приносить вашей цивилизации бонусы.

Необходимое знание:

Corporation.

Ресурсы: 600.

Типы местности и ресурсы.

Desert (пустыня).

Строить в пустыне города следует тогда, когда в ней есть такие ресурсы, как масло и оазисы.

Еда: 0.
Защита: 1.
Торговля: 0.
Возможные ресурсы: масло, оазис.

Plains (равнина).

Равнина хороша тем, что при постройке города она способна обеспечить пшеницей всех горожан.

Еда: 1.
Защита: 1.
Торговля: 0.
Возможные ресурсы: пшеница, быки.

Grassland (пастбище).

Пастбище дает довольно большое количество еды. Поэтому желательно, чтобы оно находилось рядом с городом. Если пастбища нет в пределах города, то его следует создать на равнине.

Еда: 2.
Защита: 0.
Торговля: 0.
Возможные ресурсы: защита.

Forest (лес).

Лес, помимо того что снабжает город ресурсами, также служит для него неплохой защитой. Так что наличие леса просто обязательно около города.

Еда: 1.
Защита: 2.
Торговля: 0.
Возможные ресурсы: фазан, шелк.

Hills (холмы).

Холмы без постройки рудника не приносят практически никакой пользы. При постройке рудника можно будет добывать на холмах уголь.

Еда: 1.

Защита: 0.
Торговля: 0.
Возможные ресурсы: уголь, вино.

Mountains (горы).

Наличие гор на вашей территории просто обязательно, т.к. горы дают такие необходимые ресурсы в хозяйстве, как золото и железо.

Еда: 0.
Защита: 1.
Торговля: 0.
Возможные ресурсы: золото.

Tundra (тундра).

В тундре практически невозможно развиваться, поэтому города там лучше не строить.

Еда: 1.
Защита: 0.
Торговля: 0.
Возможные ресурсы: бычки.

Glacier (ледник).

Аналогично тундре.

Еда: 0.
Защита: 0.
Торговля: 0.
Возможные ресурсы: масло, бивни мамонта.

Swamp (болото).

Болото — еще одно «сверхблагоприятное» место для развития вашей цивилизации.

Еда: 1.
Защита: 0.
Торговля: 0.
Возможные ресурсы: торф, специи.

Jungle (джунгли).

Джунгли — основное место добычи драгоценных камней и фруктов.

Еда: 1.
Защита: 0.
Торговля: 0.
Возможные ресурсы: камни, фрукты.

Ocean (океан).

При наличии гавани океан может принести городу большое количество ре-

сурсов.

Еда: 1.
Защита: 0.
Торговля: 2.
Возможные ресурсы: рыба, киты.

Buffalo.

Еда: 1.
Защита: 3.
Торговля: 0.

Coal.

Еда: 1.
Защита: 2.
Торговля: 0.

Desert oil.

Еда: 6.
Защита: 4.
Торговля: 0.

Fish.

Еда: 3.
Защита: 0.
Торговля: 2.

Fruit.

Еда: 4.
Защита: 0.
Торговля: 1.

Furs.

Еда: 2.
Защита: 0.
Торговля: 3.

Game.

Еда: 3.
Защита: 1.
Торговля: 0.

Gems.

Еда: 1.
Защита: 0.
Торговля: 4.

Glacier oil.

Еда: 0.
Защита: 4.
Торговля: 0.

Gold.

Еда: 0.
Защита: 1.
Торговля: 6.

Grassland (Shield).

Еда: 2.
Защита: 1.
Торговля: 0.



Iron.

Еда: 0.
Защита: 0.
Торговля: 0.

Ivory.

Еда: 1.
Защита: 1.
Торговля: 4.

Oasis.

Еда: 3.
Защита: 1.
Торговля: 0.

Peat.

Еда: 1.
Защита: 4.
Торговля: 0.

Pheasant.

Еда: 3.
Защита: 2.
Торговля: 0.

Silk.

Еда: 1.
Защита: 2.
Торговля: 3.

Spice.

Еда: 3.
Защита: 0.
Торговля: 4.

Whales.

Еда: 2.
Защита: 2.
Торговля: 3.

Wheat.

Еда: 3.
Защита: 1.
Торговля: 0.

Wine.

Еда: 1.
Защита: 6.
Торговля: 4.



Motorhead.

Доступ на Nolby Hills Track — введите пароль TURBOMOS.

Вид сверху — введите пароль SUPERCAR.

Motion Blur эффект — введите пароль SOFT-HEAD.

Отмена всех кодов — введите пароль NOCHEATS.

Все автомобили и трассы — введите пароль LASTCODE.

Fifth Element.

На экране главного меню зажмите круг, треугольник и L2. Это сделает доступными все уровни, все оружие и бесконечные жизни.

Если же на экране главного меню нажать R1, R2, L2, L1, а затем select, то вы получите все, о чем только мечтали и даже больше.

Jersey Devil.

Как добыть много жизней.

В начале первого уровня идите к фонтану, на его вершине вы найдете «жизнь». Далее направляйтесь к входу в KNARF'S FOREST и заходите туда. Сразу же возвращайтесь к фонтану и берите вновь появившуюся «жизнь». Этот процесс можно повторять бесконечное количество раз. Удачи!

SPYRO THE DRAGON.

Чтобы получить 99 жизней, нужно ввести игру в режим паузы, выйти в inventory и нажать: квадрат, квадрат, квадрат, квадрат, квадрат, квадрат, круг, вверх, круг, назад, круг, вперед, круг.

Test Drive Off Road 2.

На экране выбора передачи (transmission) как в режиме одиночной гонки, так и в режиме World Tour зажмите SELECT и не отпуская его нажмите: L1, вверх, L2, вниз, вниз, L2, L2, R2. Это сделает доступным школьный автобус.

На том же экране зажмите SELECT, но теперь: R2, L2, L2, вниз, вниз, L2, L2, R1.



Это делает доступным ice cream truck.

Чтобы стали доступными все машины и трассы на экране главного меню зажмите SELECT и нажмите: L1, влево, L2, вправо, L2, влево, L1, L1. На экране выбора передачи вновь зажмите SELECT и наберите: R1, L2, L2, вниз, вниз, вверх, L2, L1.

Test Drive 5.

Введите в качестве своего имени в кубковых заездах VRSIX, и вам станут доступны режим полицейского преследования и все тайные трассы.

Если же вы введете NOLIFE, то получите 3 дополнительные машины.

Для режима «super arcade» введите SPURT.

Если вы победили в режиме «drag race», то набор имени AUXYRAY сделает доступным секретную опцию в главном меню.

Ввод следующих кодов в таблице рекордов сделает доступными все автомобили и трассы: RONE, NTHREE, MTHREE.

C&C Red Alert Retaliation.

Все коды вводятся на боковой панели. Активация кнопкой круг.

Победа в миссии — O, O, треугольник, X, X, квадрат.

Проигрыш миссии — O, X, O, квадрат, квадрат, X.

Все карты — треугольник, треугольник, X, O, треугольник, квадрат.

Деньги — X, X, квадрат, O, O, O.

PARABOMBS — X, X, X, O, треугольник, квадрат.

NUKE ATTACK — O, X, O, O, X, квадрат.

CRONOSHERE — квадрат, O, треугольник, X, O, O.

IRON CURTAIN — квадрат, X, O, X, треугольник, треугольник.

CIV.NAMES — квадрат, квадрат, O, O, треугольник, треугольник.

SOYLENT GREEN — квадрат, X, квадрат, X, квадрат, X.

SONAR PULSE -X, X, X, квадрат, O, треугольник.

5 REINFORCMENTS — X, квадрат, X, треугольник, O, O.

MEDIEVIL.

Для доступа в SUPER CHEAT MENU сделайте следующее: введите игру в режим паузы, зажмите L2 и не отпуская его нажмите: вниз, вверх, квадрат, треугольник, треугольник, O, вниз, вверх, квадрат, треугольник.

Для восстановления энергии вновь нажмите на паузу во время игры, а затем введите: влево, влево, вниз, вниз, квадрат, квадрат, треугольник, квадрат.

Для выбора уровня в начале игры зажмите R1, а затем наберите: влево, влево, вниз, вниз, квадрат, квадрат, треугольник, квадрат.

NFL EXTREME.



Следующие коды вводятся в качестве имени на экране выбора игрока, что они дают непонятно.

Bighead Bobby.

Coinhead Corry.

George Giraffe.

Shrimpy Sean.

Big Ben.

Tiny Tom.

Lameboy Lenny.

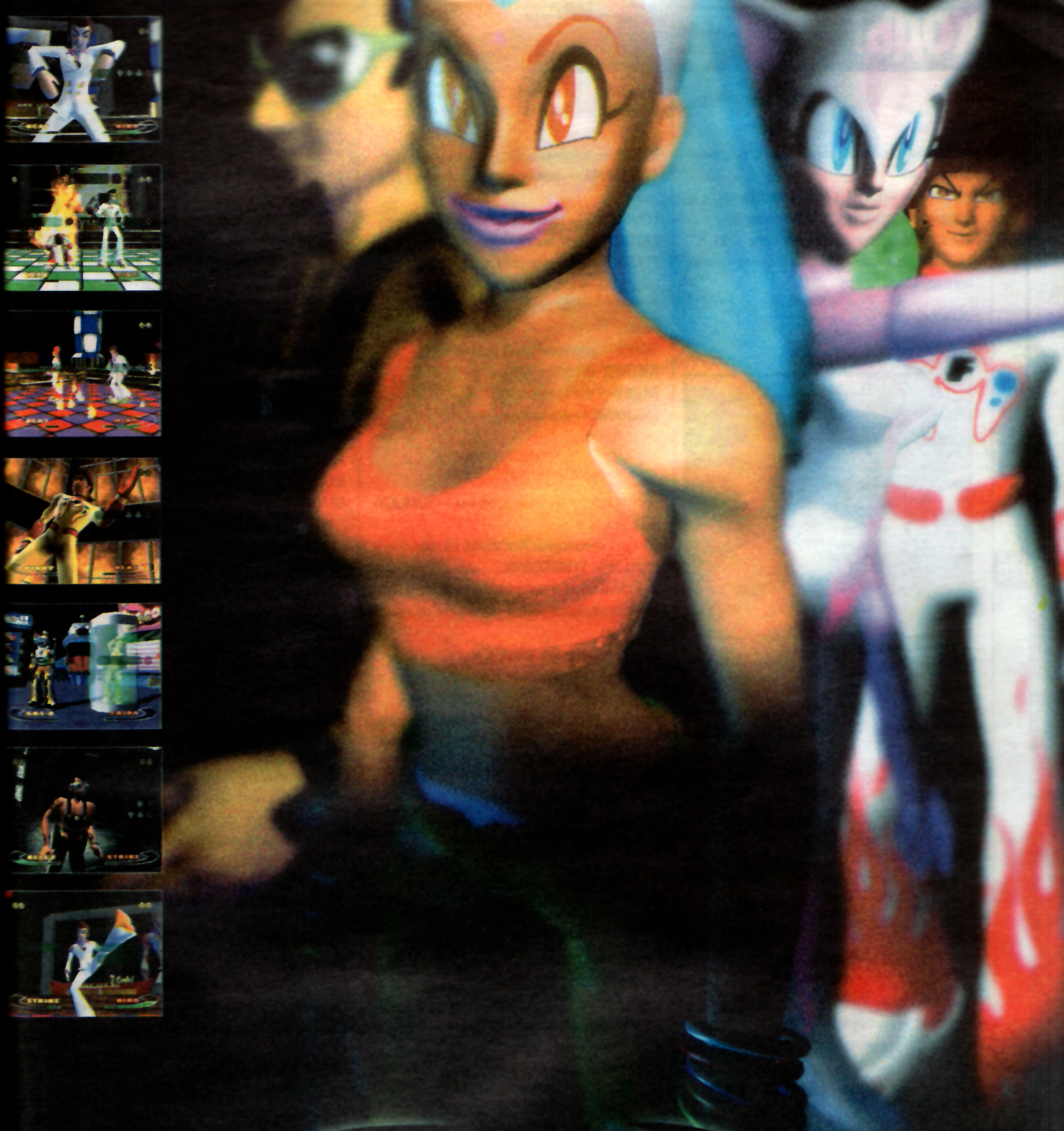
ODT.

Все коды вводятся в режиме паузы во время игры.

Восстановление здоровья — влево, вправо, влево, вправо, квадрат.

Восстановление боезапаса — влево, вправо, вверх, вниз, O, квадрат.

Восстановление Мапа — влево, вправо, влево, вправо, O.



BUST A MOVE

Dance & Rhythm Action

TM

ARTFULZ



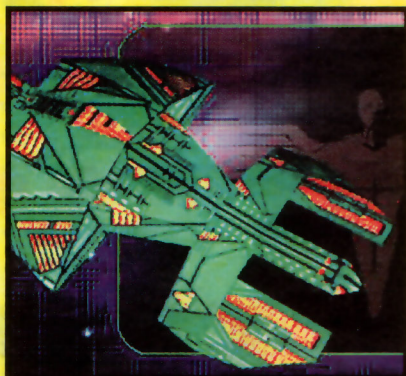
B-Movie.

Все коды вводятся на экране с надписью «Press Start».

Все уровни — L1, R1, L2, R2, треугольник, x, o, квадрат, квадрат, o, x, треугольник.

Все корабли, оружие и power up'ы — L1, R1, L2, R2, вверх, вниз, вправо, влево, влево, вправо, вниз, вверх.

Colony Wars 2.



Введите следующие пароли для достижения соответствующего эффекта.

Невидимость — Vampire.

Все возможное оружие — Tornado.

Неперегорающее основное оружие — Dark*Angel.

Бесконечное вспомогательное оружие — Chimera.

Бесконечное ускорение — Avalanche.

99 Tokens — Hydra.

Выбор любого корабля — Thunderchild.

Доступ ко всем миссиям и фильмам — Demon.

Отмена всех кодов — Stormlord.

Ввод же заветного слова Blizzard открывает доступ практически ко всему выше описанному.

ТОСА 2.

В режиме одного игрока коды вводятся в качестве имени.

DUBBED — каждое касание приводит к ущербу.

LUNAR — пониженная гравитация.

BANGBANG — новая опция в режиме challenge.

LONGLONG — гонка на 40 кругов!!!!

FASTBOY — добавка к скорости.

ELASTIC — милые овраги по краям трассы.

MINICARS — вид с птичьего полета.

BCASTLE — при столкновении вы отскочите назад.

TRIPPY — расплывчатый задний план.

JUSTFEET — только колеса.

BIGLEY — все трассы.

MECHANIC — все автомобили.

Future Cop LAPD.

Доступ к первым 8-ми уровням — FUMUGY-BLLL.

Доступ с спецоружью Riot shield, k9 robo dog и grenade — SYMRGOBRRL.

Нажмите select и выйдите в sfx volume и нажмите следующее, когда закончите нажмите quit и yes.

Защита — квадрат, select, o, x.

Спецоружье — квадрат, o, квадрат, select, o, x, квадрат, o.

Тяжелое вооружение — Square, Square, Square, o, x, o, x.

Super прыжок — o, o, o, o, квадрат, x, select, квадрат, x.

200 points — o, квадрат, o, x, select, квадрат, x.

NHL 99.

Пароли

SPEEDY — сделает игру быстрее.

ELWGNL — управление вратарем и вид из под его маски.



STANLEY — просмотр победного фильма.

GIPTEA — легкая победа над командой Англии.

NHLKIDS — маленькие вратари и игроки.

PLAYTIME — маленькие игроки и большие вратари.

BIGBIG — большие игроки.

BRAINY — большие головы.

EAEAO — активирует команду EA Blades.

VICTORY — просмотр фильма Stanley cup.

Unholy War.



Войдите в режим mayhem и выберите команду, далее наберите: квадрат+o, select(4 раза), Start(3 раза), квадрат(2 раза), O, квадрат+O; это даст вам 2-х дополнительных героев.

В том же режиме набор: o+квадрат, select(4 раза), start(3 раза), квадрат(2 раза), o, o+квадрат даст вам доступ к секретным игровым полям.

Войдите в режим SET WAR и наберите o+square, select(4 раза), start(3 раза), square(2 раза), o, o+square — получите доступ к дополнительным картам.

Tomb Raider 3

Коды вводятся во время игры.

Все оружие:

L2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L2, R2.

Прокрутка уровней:

L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, L2.

Все секреты:

L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2.

e@shop

<http://www.e-shop.ru>

**Компьютерные и видео игры
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине**

Заказ по интернету

<http://www.e-shop.ru>

e-mail eshop@gameland.ru

телефон (095) 258-8627



e@shop

Привет издателям Official PlayStation!

Пишет вам человек, который очень любит поиграть в стратегию. В вашем журнале так много всяких игр, но они не для тех людей, кто играет в стратегию. Я хоть и не очень сильный стратег, но многие игры одолел: это C&C, Red Alert, Warcraft 2. Ну, а теперь пара вопросов.

1. Планируется ли на PlayStation выпуск таких игр, как C&C 2: Tiberian Sun, StarCraft и K&ND?
2. Есть ли на PlayStation еще стратегии, кроме C&C, Red Alert и Warcraft 2?

Ракеть Роман. Город Сланци.

1. До последнего момента компания Westwood, которая разрабатывает Tiberian Sun, постоянно твердила о том, что на PlayStation сделать эту игру просто невозможно, поэтому ее можно пока не ждать. Эксклюзивные права на перевод StarCraft на игровые приставки приобрела компания Nintendo, поэтому и эту игру на PlayStation вы вряд ли увидите. А вот K&ND должна выйти уже совсем скоро, приблизительно в ноябре этого года.

2. Строго говоря, кроме вышеперечисленных игр в жанре real-time strategy на PlayStation больше ничего и нет. Однако в библиотеке игр для PS имеется много других замечательных стратегических игр. В частности, как уже не раз говорили, любителям этого жанра стоит попробовать целый ряд пошаговых стратегических игр от японских и английских разработчиков, таких, как Final Fantasy Tactics, Kartia, Tactics Ogre, Ogre Battle, X-COM и пр. Также на PS имеются и другие стратегические игры, отдаленно напоминающие C&C, Red Alert и Warcraft 2, такие, как Z или Wargames.

Привет, редакция Official PlayStation!

Мне хотелось бы внести поправки в обзор игры Vigilante 8.

Ну, во-первых, автор статьи забыл отметить интерфейс игры. Нельзя сказать, что он уникален, но продуман до мелочей. Все клавиши контроллера можно подстроить под себя, а также совместить на одном аналоговом штурвале управление газом/тормозом и поворотом, что крайне удобно. Камеру во время игры можно вращать вокруг своей оси, а также «зумировать», что также довольно неплохо. Во-вторых, миссии-то заканчиваются при истреблении всех противников, но задания надо выполнять в обязательном порядке, так как впоследствии вам не откроются другие персонажи игры. В-третьих, вернемся к характеристике машин. Вообще, что такое точность стрельбы? Все-таки этот фактор напрямую зависит от вас, не так ли? Я ду-

маю, что характеристики машин описываются тремя показателями: скорость, броня и маневренность. Иначе как объяснить тот факт, что второй фактор максимален у школьного автобуса, а третий у «багги». Так что поправьте меня, если что спутал. И еще, игрушка Crime Killer никакой не боевик, а самый настоящий шутер. В голове сразу всплывает обзор G-Police в журнале «Страна Игр» в прошлом году, где ее обозвали шутером. Так вот, по сравнению с Crime Killer G-Police кажется натуральным симулятором.

P.S. Уделяйте больше внимания разделу письма.

P.P.S. Покупайте игру Vigilante 8 — самый лучший shooter on the wheels на PS!!!

С уважением, Дмитрий. Город Москва.

Привет, редакции Official PlayStation!

Пишет вам заядлый геймер и любитель Resident Evil Vasiok. У меня тут пара вопросов:

1. Выйдет ли на PS что-то вроде Resident Evil 2: Special Edition (сколько было переработок и римейков первой части — это что-то). Если выйдет, то когда.
2. Расскажите вкратце, что представляет из себя малоизвестная игра Pax Corpus.

Всем спасибо!!! Всегда ваш Vasiok.

1. Она вышла уже в сентябре (быть может, в октябре). Как точно называется эта версия, точно не помним, однако нам достоверно известно, что ее основным отличием от оригинала была поддержка джойстика Dual Shock и наличие в ней еще одного дополнительного режима.
2. Это довольно средняя по всем параметрам своеобразная стратегическая игра, которая вообще не привлекла нашего внимания.

Добрый день, уважаемая редакция OPM!

Я надеюсь, что вы ответите на некоторые мои вопросы.

1. В одном из журналов по компьютерам я прочитал о том, что в 1997 году Sony объявила о выпуске апгрейда к PlayStation, вдвое увеличивающего оперативную память приставки. Что слышно по этому поводу?
2. Когда выйдет Street Fighter 3?
3. Существуют ли на PlayStation, кроме игр, какие-нибудь обучающие программы и т.д.? Жду ответа.

Джевецкий Николай. Город Одесса.

1. То, что написал этот журнал, является явным враньем, так как Sony как не собиралась, так и не собирается выпускать никаких апгрейдов для своей приставки. Все дело в том, что такие апгрейды ни-

когда не добиваются солидной популярности у игроков и разработчиков, и только делают владельцев приставки на тех, у кого этот аксессуар есть, и тех, у кого его нет, внося тем самым неразбериху.

2. Боюсь вас огорчить, но, скорее всего, третий Street Fighter на PlayStation вряд ли выйдет. Все дело в том, что единственным слабым местом приставки от Sony всегда являлись двухмерные игры, и издательство Capcom пока не намерено портить впечатление от своей замечательной игры на игровых автоматах ее плохим переводом на недостаточно мощную и ограниченную в объеме оперативной памяти приставку.

3. Пока что нет, однако в будущем Sony планирует разнообразить библиотеку игр для своей приставки и такими неигровыми произведениями.

Здравствуй, редакция Official PlayStation Россия.

Хочу задать вам несколько вопросов.

1. Объясните перед лицом ваших читателей, почему вы травите пиратов.
2. Скажите честно, неужели, чтобы поиграть в Final Fantasy 8, вы будете ждать осени 1999 года, тогда как пиратская версия уже появилась в продаже? Если да, то почему. Вот и все. Заранее спасибо.

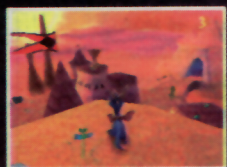
Никулайчев Михаил. Город Москва.

1. Все очень просто. Они воруют у разработчиков и издателей игры, а это очень плохо сказывается на всей мировой (и российской) индустрии игр.
3. Да, мы будем ждать осени 1999 года, чтобы поиграть в восьмую Final Fantasy, причем, не только потому, что мы не покупаем пиратских дисков. Главная причина здесь в том, что, не понимая сюжета, по настоящему насладиться ролевой игрой от Square просто невозможно. Тем не менее, мы обязательно закажем себе оригинальную японскую версию этой игры, чтобы познакомить наших читателей с тем, что можно будет ждать от нее в будущем.

Привет, здравствуй, Hello, уважаемая редакция Official PlayStation Россия.

Меня зовут Роман и я хотел бы узнать кое-что.

1. Судя по вашему названию Official PlayStation Россия, этот журнал вы выпускаете не только в России, но и еще в каких-то странах, если это так, то в каких. Мне очень интересно.
2. Я очень люблю светлые, смешные и красивые игры, но и от драк не откажусь. Если есть люди, похожие на меня, я хотел бы



SPYRO THE DRAGON

Оригинальный
диск с инструкцией
на русском языке



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

www.universalstudios.com

переписываться с ними и даже меняться дисками. Мой адрес: **129224, город Москва, проезд Шокальского, дом 59, корпус 1, квартиры 218, Матюшкину Роману.**

1. Official PlayStation Россия выпускается нашим издательством только в России, однако, другие зарубежные компании выпускают подобные журналы и в остальных частях света.

2. Надеемся, что теперь ты найдешь себе друзей по переписке!

Уважаемая редакция ОРР!

Пишет вам фанаты вашего журнала и любители видеоигр. Живем мы в маленьком городке, поэтому мы имеем далеко не всю информацию, какую бы мы хотели. Мы надеемся, что вы ответите на наши вопросы: 1. Существует ли на PlayStation игра Little Big Adventure 2. Если нет, то когда выйдет. 2. Будут ли изменения в продолжении Dungeon Keeper в отличие от версии на PC? Заранее очень благодарны. **Геймеры Ионин Андрей и Пархоменко Олег. Город Азов.**

1. Такой игры на PS пока нет, и вряд ли теперь будет, хотя еще год назад издательство Activision планировало ее выпуск.

2. За исключением того, что в версии на PS не будет опции игры по сети, да и качество графики окажется не таким высоким, как на компьютере, все остальное в ней будет идентично оригиналу.

Здравствуй, PlayStation Россия!

Честно говоря я не так давно писал вам, но ответы на те животрепещущие вопросы вы пока не опубликовали. Тем не менее, у меня вновь возникла потребность в одностороннем (пока) общении. В мае этого года появилась первая информация о Final Fantasy 8. С этого времени я покупаю все журналы, где опубликовано хоть несколько слов об этом шедевре. Иногда по вечерам я перечитываю их все, что приводит меня в состояние экстаза. Буквально каждый screenshot уже изучен мною до мелочей, хотя до выпуска англоязычной версии FF8 еще около года. Я буквально считаю дни до того как увижу экран заставки. И я очень прошу вас — не печатайте прохождение этой игры сразу же после ее выхода. Вы испортите все наслаждение от процесса игры, которую ждут миллионы людей! У меня к вам несколько вопросов.

1. Так выйдет ли англоязычная версия этой игры осенью 1999 года или через 2-3 месяца после ее выхода в Японии?
2. Выйдут ли на PS игры X-Files и Discworld 3.
3. Игра Castelvania: Symphony of the Night. Чтобы попасть в зеркальный замок я дол-

жен взять у Марии серебряное кольцо, но Мария находится в северо-восточной комнате замка, коридор к которой сверху и снизу окружен шпильями. Что делать???

До свидания! Евгений Минко. Город Киев.

Сначала позвольте сказать несколько слов о восьмой Final Fantasy. Игра, безусловно, выглядит потрясающе и с графической, и с художественной точек зрения, однако шедевром ее, к сожалению, назвать нельзя (в ней мы уже успели обнаружить несколько очень крупных проблем художественного толка, о которых мы вам поведаем лишь только в сентябре). Говорим мы это потому, чтобы вы не переусердствовали в ее ожидании и не настроили себе разных воздушных замков, чтобы потом вас не постигло разочарование. Что же касается публикации ее прохождения сразу после поступления в продажу, то мы об этом подумаем, хотя ничего обещать пока не можем. Но если мы это все-таки сделаем, то вы просто можете не читать сразу все прохождение игры, а только лишь заглядывать туда в трудную минуту. А теперь ответы на твои вопросы:

1. FF VII на английском языке появится в продаже лишь только осенью (предположительно второго сентября). Все дело в том, что она оказалась настолько большой, что для ее качественного перевода требуется не менее 3-6 месяцев кропотливой работы. К тому же, игры такого калибра за пределами Японии выходят только осенью или в начале зимы.

2. Да и да. Первая игра была выпущена уже давным-давно, а вторая появится на прилавках ближе к концу этого года.

3. Чтобы пройти через этот коридор, необходимо надеть соответствующую одежду, которая, кажется, называется Spike Armor или что-то в этом роде. В любом случае, советуем вам поэкспериментировать и самому дойти до решения этой проблемы, чтобы не испортить наслаждение от игрового процесса :).

Здравствуй, уважаемая редакция Official PlayStation!

Пишет вам игромэн PlayStation Синицын Владимир. Мне 18 лет. Живу в городе Сызрань Самарской области. Приставку купил в январе 1998 года. Хотел бы задать пару вопросов.

1. Почему на PlayStation нет таких игр как Killer Instinct или Donkey Kong?

2. Почему на приставке иногда тормозят игры?

3. напишите пожалуйста мой адрес для переписки. Жду ответа.

Для начала печатаем адрес нашего «иг-

романа PlayStation» Синицына Владимира: 446024. Город Сызрань. Самарская область. Улица Карбышева. Дом 25, квартира 1. А теперь отвечаем на вопросы.

1. Потому что на PlayStation есть Tekken и Crash Bandicoot. А если серьезно, то перечисленные вами игры разработала в свое время Nintendo, и поэтому этих произведений на PlayStation быть не может.

2. Потому что иногда программисты либо просто не умеют хорошо программировать игры, либо хотят от PlayStation того, чего она делать не в состоянии.

Здравствуй, уважаемая редакция Official PlayStation!

Я хотел бы задать вам несколько вопросов.

1. Я хотел бы узнать чем отличаются диски PAL от дисков NTSC.

2. Подходят ли диски NTSC к приставки системы PAL.

3. Какие игры ужасов кроме Resident Evil, Parasite Eve и Nightmare Creatures есть на PS?

4. Как можно отличить настоящую PlayStation и аксессуары к ней от подделок?

5. Можно ли заказать у вас прошедшие номера журнала?

7. Как действует карта памяти и для чего она нужна.

Заранее огромное спасибо.

Григорьев Андрей. Город Санкт-Петербург.

1. Оригинальные диски PAL не подходят к оригинальным приставкам NTSC и наоборот.

2. Читай выше.

3. Никаких других хороших игр в жанре ужасов на PlayStation мы не припомним, хотя ужасных игр на PlayStation просто завал :). Однако уже в самое ближайшее время в продаже должна будет появиться Pal-версия интересной игры Silent Hill, о которой мы вам расскажем поподробней в одном из следующих номеров нашего журнала.

4. По их цене и внешнему виду. Кроме этого, поддельных PlayStation в природе просто нет.

5. К сожалению, нет.

6. Карта памяти предназначена для записи прохождения игр. Для этого ее нужно вставить в предназначенный для нее слот, расположенный прямо над входом для джойстика, и уже в самой игре выбрать опцию Save. Когда же вы захотите загрузить свою игру, выберите опцию Load или Continue. Чтобы стереть ненужные вам записи на этой карточке, достаточно вставить ее в разъем и включить приставку без диска. Войдя в нужное меню, вы сможете отредактировать содержимое карточки памяти.



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ **PLAYSTATION**

RIDGE RACER TYPE 4

